GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2014.2

Vol. 53

UCG



- 映画馆 -

浮光掠影 2013 年度50部电影佳作盘点

DVD热点推荐

劫后余生 Turtle Rock工作室的跌宕史

- 名人堂 -

梅原大吾自传

《持续胜利的意志力》第四章

- 传世之书 -

“科学踢球”的野望

致迈入次世代大门的FIFA

- 卷首特稿 -

Nintendo Shock

百年老店的新危机

斑斓之书

丧尸末世的LIFESTYLE （上）军事篇

游戏剧场

使徒们深不可测的内心

《龙背上的骑兵3》短篇小说（二）


inFAMOUS
SECOND
SON™

卷首

精与神



当我们提到《花花公子》，许多人只会想到那上面刊登的每月玩伴女郎性感照，而且完全无法想象，这部分内容只占了整本杂志内容的 5%。那么剩下的 95% 版面，刊登的又是什么内容？细细列数可能需要花上一番功夫，但总体来说，时尚、体育、饮食、奢侈品消费甚至是纯文学小说和名人专访还有时事政治评论都是其刊载的内容，而且这些内容并非是点缀，比起常人津津乐道的那 5%，其实是这剩下的 95% 建立了这本杂志稳固的销量和响亮的业界名声。

人们都在谈论《花花公子》，并不仅仅是因为那些被印在纸面上的性感胴体，而是这本杂志所能代表的生活逻辑，对此，《花花公子》的创办人休·赫夫纳有着一段精辟的解析：“什么是花花公子？他只是一个放荡形骸、挥霍无度、胸无大志又盲目追求时尚的失败者吗？不！他必须把自己的人生视为享乐时光，而不是痛苦的折磨；他热爱工作，却又并不将其视为生活的惟一；他有着机灵的头脑和聪敏的思维，品味高雅，而且懂得尽情享受生活，并且有着对娱乐手段的高度鉴赏能力，但却不会沉溺在纸醉金迷之中，而倦怠了工作和职责。当我们提到花花公子时，指的就是这么一种男人。”

在已经 87 岁的今天，赫夫纳仍然在身体力行地实践着自己的花花公子生活哲理，过着令人艳羡的生活。而尽管遭受网络媒体的冲击和时代变迁的压力，《花花公子》也仍然在坚挺地发行着，曾经更没下限的对手如《阁楼》，早在 2003 年就因为母公司破产而经历过危机，在去年更是又一次提交了破产保护，差距判若云泥。

说了这么一大段，我们并不是想宣布以后《游戏·人》也开始刊登半裸三版女郎的图片，那可是有违国家出版物规定的，自然也不是想表示以后这本杂志要做成《GQ》之类的一半广告一半内容的消费品宣传大册子。《花花公子》之所以能够延续到今天，不是因为它的性感内容或是不性感内容，而是这本杂志所能传达的生活哲理和态度能够被读者所承认和接受，惟独在这一点上，《游戏·人》与《花花公子》的确有着共通之处。

不知不觉，《游戏·人》已经在各位读者的陪伴和支持下走进了 2014 年，这一个年份对于国内的家用机游戏圈子来说，是非常重要的一年，在漫长的等待后，一直处于灰色地带的国内玩家们终于等来了属于我们的曙光。《游戏·人》是幸运的，当许多同业都纷纷熬不住而倒闭，又或是转型到网络媒体上发展时，我们却仍然能够用平媒这个最不浮躁，最有条件追求深度的体裁来延续我们对游人生活的展现和对游戏文化的推广，而且我们仍然会不断地精益求精，以拓展我们对泛游戏文化圈的接触广度，为各位读者们呈现更多精彩的内容。

最后，虽然有拾人牙慧之嫌，还是让我们以一段休·赫夫纳式的发言来结束这篇前言：什么是游戏人？他只是一个沉迷游戏、孤僻寡言、不事生产、自我陶醉又狂热于囤积限定版的死宅吗？不！他必须把自己的人生视为游戏时光，而不是三次元的地狱；他热爱游戏，却又并不将其视为人生的惟一；他有着广博的知识和良好的策略思维，品味独特，而且懂得彻底地发掘游戏乐趣，并且有着对游戏品质的高度鉴赏能力，但却不会沉溺在抽卡氪金之中，而放弃了对神作的体验。当我们提到游戏人时，指的就是这么一种玩家。而此刻在阅读这段话的你，或许就是他们中的一员。

■ 稀饭

■ 2014.2.6



游戏·人 第 53 辑

责任编辑：黄曦帆

封面设计：黄其斌

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

CONTENTS







游戏风采



影漫世界







文化漫谈



文 Lancer 编 哪尼 美编 NINA

NINTENDO SHOCK 百年老店的新危机



2013 年 9 月 22 日，京都市任天堂总部里，来自政界、经济界和游戏业界的 2000 多人神情肃穆。他们此行是来向日本游戏教父山内溥送别。人们纷纷缅怀这位伟人的离去，同时颂扬他对现代游戏业做出的巨大贡献。隐匿多年的老对手久多良木健也发来唁电，盛赞了山内溥的丰功伟绩。

这个性格古怪的老人，曾以独断专横的铁腕统治而在业界树敌无数。但他创造的游戏业黄金盛世让所有人都获得了切实的利益，并因而赢得了所有人的尊敬。而当他辞世之后，他所创造的业界生态正遭到空前的挑战。移动游戏与社交游戏形成的全新行业生态正在大规模吞噬传统游戏领域，曾经是规则制定者的任天堂，正在行业巨变的风暴中风雨飘摇。

这一切让人想起 13 年前的悲情一幕。

山内之魂

2001 年 1 月，世嘉宣布全面撤出游戏主机市场。连续数年的巨额亏损，以及此决定造成的关联损失，将世嘉推向了悬崖边缘。为缓解世嘉的困境，CSK 集团创始人、世嘉会长大川功宣布个人捐赠 850 亿日元助世嘉度过难关。此义举轰动业界，全球世嘉迷为这个病危中的老者而感动。两个月后，大川功因心脏衰竭病逝，悲情的世嘉失去了精神领袖。多年后，回顾这个悲伤的时刻，有人说大川功离世之时也带走了世嘉的灵魂。虽然这一说法有些片面，但从此游戏界的蓝色巨人变成了一具行尸走肉，先是爆炒冷饭败光品牌价值，之后王牌制作人纷纷离去。曾经“成为世界第一游戏软件商”的壮志豪言成了笑话，大川功的 850 亿日元保住了世嘉的性命，却保不住世嘉的灵魂。

1983 年 7 月 15 日，历史只记住了任天堂在当天推出红白机，却没有记住同日上市的还有世嘉 SG-1000 主机，即世嘉一代机。这是日本历史上的第一轮主机大战，也是世嘉与任天堂“十年战争”的开始。直到 1994 年土星降临，2D 时代的十年战争结束，3D 时代里索尼与世嘉的“六年战役”开始。这十几年的主机战争中，世嘉用前沿的技术以及充满活力的游戏赢得了业界的尊敬，却没有给自己攒下足够的利润，最终因势单力薄而壮烈牺牲。

在世嘉退出硬件市场之后不久，山内溥宣布即将退休。当时业界广泛认为任天堂只有两条路，一条是被微软收购，另一条是步世嘉后尘。

开创了日本电视游戏业的两家公司，都将被时代的洪流所淘汰。人们没有料到的是，任天堂日渐衰落之时，杀出了NDS和Wii这两员猛将，他们改变了任天堂的命运，让一个暮气沉沉的公司焕发耀眼光芒，走向了辉煌的顶点。

几年后，任天堂南柯梦醒，这次他的处境比13年前更加恶劣。

2011年，任天堂的经营业绩开始急转直下。这一财年，任天堂销售额同比暴跌36%，降低至647.6亿日元，并出现373亿日元的赤字，这是任天堂自1962年上市以来的首次赤字。财报发布当日，任天堂股价暴跌。NDS与Wii的休闲游戏泡沫破灭，第三方开始怀疑任天堂新主机的可持续性，零售商也变得日益谨慎。

“半个世纪来的首次赤字”——这是足以让任天堂所有股东恐慌的现实。而更令人绝望的是，这仅仅是开始。2012财年任天堂亏损364亿日元。2013财年任天堂预计运营亏损350亿日元，远低于18名分析师平均预估的547亿日元运营利润。前几年任天堂还可以将亏损的原因推卸到日元的持续升值上，而过去一年来，安倍政府已强力推动日元持续大幅贬值。见此趋势，岩田聪曾信誓旦旦地向股东许诺“本财年将盈利1000亿日元，否则我就引咎辞职”。结果被任天堂报以厚望的2013年末商战，Wii U彻底完败，本财年内的预期销量大幅下调近70%！即使是在日本保持相对强势的3DS，也因为欧美的疲软而将财年销量预期从1800万台下调至1350万台。



▲任天堂的首次赤字引起了各方关注。



这一次股东们对任天堂失去了耐心。财报发布当日，任天堂股票被大户狂抛，当日股价下跌12%。股东们纷纷要求岩田聪下台。而曾立下了军令状的岩田聪却决定食言。

岩田聪以主动降薪50%作为对股东们的交代，在向股东致歉的声明中，他说：“这次公布的财报，将成为管理层人事动荡的导火索，但是我不会辞职！我在考虑启用一个新的商业模式。”

换言之，任天堂高层的腥风血雨已经开始。岩田聪将尽其所能保住社长之位。作为在室兰市市长之子，岩田聪有自己的人脉。但是没有山内溥这个大股东的支持，岩田聪的地位将难以维系，引咎辞职只怕是在所难免。

2013年12月25日，山内溥的4个子女分割继承了山内溥10%的公司股份，按照当日市值总计价值约1950亿日元。根据任天堂向关东财务局发布的季报书，在山内溥逝世之前，其仍为任天堂的第一大股东。但是由于其所持股份分别留给了4个继承者，因而此次继承之后，任天堂的第一大股东将会是持有9%股份的JP摩根大通。目前市场上对于山内溥继承者们是否会卖掉股份十分关注，如果这些大批量的股票在公开市场上卖掉，将对任天堂股价造成严重影响。作为主要继承者的山内溥长子山内克仁，在十几年前的权力更迭中并未继承社长之位，而是被安排了一个“企划部长”的职位。十几年来，外界只知岩田聪和宫本茂，对山内克仁一无所知。可见山内溥并未对长子进行铺路，如果岩田聪退位，下一任社长应该也轮不到山内克仁。难怪外界担心山内遗族会甩掉股份从此安逸度日。

果不其然，2月3日，山内家族表示打算抛掉手上所持的10%股份。为防止可能导致的灾难性后果，任天堂同时表示将以每股12025日元的价格回购7.4%的流通股，总计价值约1142亿日元。此轮回购之后，将进一步巩固几大财阀对任天堂的掌控权。

无论如何，山内家族对任天堂百余年的统治已经走到了尽头。JP摩根大通等大型财团掌权的新时代正在到来。这意味着任天堂的经营方向将不可避免的发生变化。财阀们的逐利本性将一步一步地吞噬任天堂的“异质”精神，最后在资本指挥棒的控制下，扑向资本热点领域。

1胜14负



1972年，当时尚未有游戏机业务的任天堂已经被称为蓝筹公司，当时《日经商业》的特辑中指出，任天堂有着坚实的管理，具有强烈的创新精神。那时在很多投资者看来，任天堂这个名字古老传统的公司，骨子里有的是现代化、前瞻性的经营思维。当时任天堂进入各种新兴领域：时钟旅店、电子靶场、方便面、出租车、玩具……70年代末，任天堂进入时髦的游戏领域，从此找到了一条适合自己的路。

“游戏的世界与相扑不同，哪怕1胜14负也能维持下去，关键在于能否实现那1胜。”这是山内溥的口头禅。那时游戏研发成本极低，三四个人做两三个月，就能完成一款游戏。而受欢迎的游戏销量随时过百万。如果你做了15款游戏，有14款失败，只要最后1款成功，就可以收回所有损失并大赚一笔。这就是山内溥“1胜14负”理论的依据，而这在需要大量基础设施投入的传统行业是不可想象的。因为游戏能够1胜14负，任天堂可以尽情创新，不用过多顾虑创新失败的后果。所以任天堂总有奇葩软硬件诞生，并从中诞生了“脑白金”、“Wii Fit”等现象级游戏。

"1胜14负"是当今手游与社交游戏的真实写照，却已不再适用于传统游戏。一款创意型手游的开发成本，可能与FC时代的游戏相当，而其潜在营收规模最高可达10亿美元以上。电视游戏则早已成为高投入、高风险的行业，一款大作的失败足以摧毁一家大型开发商，两三款游戏的失败可能拖垮一家一线发行商。《COD》、《GTA》等顶级大作已将成本提升到2亿美元级别，稍有差池，即便是Infinity Ward、Rockstar这种顶尖工作室，也可能遭到灭顶之灾。加大赌注的结果是只有尽可能采取稳妥的方式，保持已经受到认可的整体框架，从局部进行创新，也就是国内游戏人常挂在嘴边的"微创新"。所以《COD》至今还是那个线性的《COD》，而《GTA》也还是那个沙箱的《GTA》。

任天堂一直在努力控制游戏开发成本。山内溥20多年前就怒斥"如今的游戏开发者都创意枯竭了，只能在画面上做手脚"。到了Wii时代，任天堂也尽量将画面做得简陋。任天堂认为不能孤立地看待一款游戏的成本，而应该计入"创意成本"。一款看似成本低廉的游戏，可能是几十款实验作品堆积出来的，其中大部分在研发阶段就被枪毙。在任天堂，宫本茂扮演着这个"行刑者"的角色。关于宫本茂"掀桌子"的逸话业界皆知，即游戏在临近完成时遭宫本茂全盘推翻，不得不从头来过。由于任天堂对游戏质量的审核严格，因此被"掀桌子"的游戏也比一般公司更多。不过也有一些作品逃过了宫本茂的法眼，他们上市之后失败，不仅损失了开发成本，也损失了数倍于开发成本的营销费用。任天堂认为这些成本就是为成功的游戏交学费的创意成本。所以单款游戏的制作成本不能太高，否则就没有足够的成本空间进行创意的层层筛选与实验。

Wii之后，随着高清电视的全面普及，任天堂也被逼入了高清时代。一直对此持抗拒心态的任天堂，面临着艰难的转型。一方面，任天堂游戏开发人员从无高清经验，很多技术要从头学起。另一方面，任天堂不得不接受游戏开发成本飙升的现实。这意味着创意成本需要压缩，



任天堂无法像过去那样有充分的空间进行创意摸索。"成本扼杀创意"的业界普遍现象正在任天堂身上重演。

在被问到Wii U的游戏数量为何如此之少时，宫本茂说："我们并不是想找借口，但是从Wii到Wii U，确实是一次巨大的技术跳跃。"除了在技术上缺乏高清游戏的经验外，任天堂的游戏开发流程也不大适应高清游戏的大项目运作机制。为何任天堂总是在掌机游戏上更游刃有余？因为几十人的小团队研发体制更适合掌机。任天堂的游戏开发人员数量不到千人，还要分成数十个项目团队同时开工，大部分游戏是几十人甚至十几人的小团队。而现代高清大作的团队规模至少两三百人起，《GTA5》、《刺客信条Ⅳ》等3A大作团队都超过千人。如此庞大的项目，是经不起宫本茂"掀桌子"的。所以在创意摸索方面需要更加谨慎，其结果是只能沿用可靠的经验，从而掉入所谓的"续作陷阱"。

自从20年前游戏业从2D转型为3D，任天堂在电视游戏市场上处处受制。N64与NGC相继落败，如果不是出了Wii这个异数，任天堂在电视游戏战场可能已被淘汰出局。当Wii U陷入苦战，任天堂的股东与分析家们再度提出"退出电视游戏硬件领域"，今后专攻掌机和移动游戏。在掌上的方寸空间里，任天堂可以继续保持他所擅长的小团队制，继续追求玩法创新。

目前日本电视游戏产业接近"全灭"，连续6年的萎缩之后，去年日本家用机游戏市场规模只剩下4089亿日元，其中电视游戏市场规模只有1000多亿日元，这里面还包括了硬件的销售额。也就是说，日本电视游戏市场真正留给软件商们的蛋糕只有500多亿日元，而其中2013年销量最高的竟是Rockstar的《GTA5》。日本已失去了在电视游戏领域翻身的可能。高清主机市场的7年萎靡，在日本形成了一个明显的断层，电视游戏相关的工具技术、人才与经验匮乏。在这样的行业环境中，即使任天堂动用庞大的资金储备，也难以扩大其电视游戏研发队伍。

去年任天堂进行了组织架构调整，分离了30年的掌机与电视游戏软件开发部门被融合为一个整体。这大概是在为其下一步战略做准备。放弃电视游戏，对任天堂来说也许是件好事。

饮鸩止渴

在1月30日的任天堂战略说明会上，岩田聪公布了任天堂的十年大计——但并非像之前外界猜测的那样将全面投身于手游与课金概念，而是将Wii的健身概念发扬光大："未来十年，任天堂的主旋律是通过娱乐改善人们的生活质量。我们的关键词是健康。"岩田聪表示，任天堂将为青少年推出"非穿戴式"健身游戏设备，具体详情会在2014年内公布，计划于2016年3月之前发售。



目前任天堂对于这款健身机透露出的唯一信息是"不一定要在客厅里使用"，这表示它可能是一部便携设备。掌上的炼脑机与客厅里的健身机创造了任天堂的鼎盛时代，现在任天堂打算换一种思维，让玩家把健身机带到户外。这部主机也可能同时是一部电视游戏机。岩田聪说，未来我们的掌机和电视游戏机就像一对"兄弟"，就像基于iOS和安卓操作系统的智能手机与平板电脑一样，软件的开发环境和用户体验保持一致。无论如何，这部主机绝对会避免电视游戏在画面发展上的老路，确保低廉的软件研发成本。它也许仍能在电视上玩，但它可能更注重便携性，它将不再是我们所认识的电视游戏机。

且不论这台健身机能否再现Wii的辉煌，它能否顺利发售首先要打上一个大大的问号。在任天堂的新董事会结构下，岩田聪必须给出一个短期内扭亏为盈的方案。急功近利是所有上市游戏公司不可避免的心态，如果任天堂下一个财年继续大幅亏损，财报发布之日也许就是岩田聪被逼退位之时。

1月30日当天，任天堂股价出现断崖式下跌，从13800日元跌至12400日元。对任天堂"开发课金式手游"的预期落空是投资者失望抛盘的主要原因。摩根证券分析家Michael Pachter曾尖锐批判任天堂顽固不化，并怒喷"不知道为什么岩田聪还不辞职"。财经业界大多认为，任天堂死守硬件的顽固思想使其错过了手游的爆发，全球游戏界最强大的IP资产被桎梏于任天堂的平台里，潜在价值无法得以发挥。

2006财年，任天堂营收5092亿日元。2007财年，由于NDS的爆发以及Wii的发售，任天堂年收入暴增至9665亿日元，逼近1万亿日圆。2008财年，任天堂继续呈现暴走状态，年收入达1万6724亿日元。2009财年，任天堂达到了历史巅峰期，营业收入逼近2万亿日圆，高达1万8386亿日元。也是在这一年，任天堂市值突破10万亿日元，成为日本市值排名第二的公司，仅次于丰田。

但是一场金融风暴成为任天堂的拐点。2009年3月财务结算期之后，全球游戏产业开始转入收缩模式，任天堂的业绩也随之急转直下。到2012财年，任天堂销售额回退到6476亿日元。

最初，岩田聪对此轮业绩持续下滑的判断是“主机生命周期推移的正常现象”。因为游戏主机5年一轮回，经过波峰之后总要往下走，当新一代主机上市，就会重新上演牛市行情。

但岩田聪低估了正悄然崛起的智能手机。

2008年末，包括《商业周刊》、《福布斯》在内的多家主流财经杂志指出，智能手机可能会对NDS造成强烈冲击。因为NDS能够实现的游戏创意在智能手机上都能做到，而智能手机的游戏只要1美元甚至免费。NDS游戏的“创意价值”将会被手机游戏抹平。当时岩田聪认真回应了分析家与投资者们的质疑，表示任天堂将会通过新型软硬件的创新，提供手机不可能实现的游戏体验。任天堂相信手游与掌机游戏消费群体并不重叠，因此并未对悄然转变的行业结构建立起对策。

事实是，智能手机改变了消费者的生活方式，填补了人们的所有碎片时间，人们已不需要再同时携带一个专用掌机。任天堂通过低龄玩家以及部分核心玩家保住了最后的阵地，但这块地盘也在不断缩小。

岩田聪为何坚持不做手游？在当前的市场环境下，做手游意味着采取课金模式，任天堂内部称此类游戏为“免费开始”而非“免费游戏”。它们将游戏门槛降到最低，但每个游戏都是一个无底洞。ARPU值越高，骂的人越多，收入越高、口碑越差，这就是课金游戏的悖论。任天堂是一家极其重视品牌声誉的公司，30多年来一直致力塑造健康形象。岩田聪与宫本茂认为，课金游戏是一种饮鸩止渴的行为，虽然能带来短期利益，但是会对品牌造成无法弥补的永久伤害。如果马里奥、塞尔达变成能令人一斥万金的游戏，任天堂几十年来在家长心目中营造的健康、放心的形象将从此荡然无存。

2012年，依靠社交游戏崛起的GREE，堪称日本业界的超新星，并声称“已经找到打倒任天堂的方法”。不到一年，GREE收入急降，开始出现亏损，并实施了裁员计划。与GREE并称日本社交双雄的DeNA，也出现明显的盈利下跌。虽然手游市场总体规模仍在不断膨胀，但也有泡沫在不断破灭。任天堂不愿为短期脱困而毁掉百年基业。

守护笑容

在2008-2009的任天堂巅峰时期，曾经手握近万亿日元的现金，因此被赞誉为“超优良企业”。之后随着业绩的急转直下，不到4年时间任天堂的现金流已降低到5000亿日元以下。这是一个极其危险的信号。在任天堂现金储备数字锐减的事实披露之前，英国《Nintendo Gamer》杂志曾根据之前得知的8128亿日元现金储备数字进行推算，认为即使今后任天堂每年亏损200亿日元，也足够它再支撑40年。而事实上由于游戏业界竞争加剧，基础投入逐年提升，山内溥当年所说的“1胜14负”时代早已远去。根据任天堂于2013年7月份财报中披露的数据，其现金已减少到4923.34亿日元，也就是说任天堂仅用4年时间就消耗了近5000亿现金，照此趋势剩下的4000多亿日元只够再耗3年。此外任天堂还将动用一千多亿日元对流通股进行回购，其现金储备量也将因而大幅削减。

任天堂还将动用大笔现金收购新兴互联网公司或游戏公司。去年任天堂以11.4亿日元收购NICONICO动画母公司DWANGO 1.5%的股份，市场报以一片好评，任天堂当日股价上升5.2%。2014年2月3日，岩田聪表示将通过合并或收购其他公司的方式改善业绩。任天堂将很可能以收购的方式曲线进入手游市场。要保住任天堂的品牌声誉，又要响应股东需求，抓住高利润前景的手游市场，任天堂的最佳解决方案就是收购。任天堂可以收购或入股到一些有潜质的中小型手游公司，保持品牌与公司经营的独立性。任天堂仍然是不做课金手游的任天堂，马里奥仍然是不坑钱的正直水管工，而任天堂持股的手游公司可以享受新市场的机遇，努力成为下一个GungHo。



▲希望任天堂能够将玩家们纯真的笑容守护下去。

“人们消磨时间的方式，他们的生活方式，都已经改变了。如果我们还总停留在一个地方，我们就会过时。”岩田聪说为了应对行业环境的变化，任天堂将会采用“新的商业结构”，而不是简单地让马里奥跑到手机上。这里所指的“新商业结构”，可能就是通过收购的方式实现多元化经营。在2007-2008的鼎盛时期，各界曾提议任天堂加快扩张步伐，而岩田聪以“确保任天堂的DNA”为由拒绝进行多元发展，在扩招、收购等方面都延续了山内溥时代的保守步伐。这在传统游戏产业格局下并无不妥。但手游，F2P等概念正日益成为业界主流，并因其多变的特点将业界带入一个“不可知“的新时代。潮流的兴衰更迭速度急剧加快，游戏的流行趋势往往难以预知，一个个超新星可以瞬间崛起又迅速陨落，谁也无法预测下一个行业热点。在这种现状下，提高产品组合的广度才能降低经营风险。



30年前，山内溥一手建立了权利金制度与软件审核机制，这决定了之后30年的游戏业发展之路。如今，山内溥驾鹤西去，而这一切也在社交网络、数字发行、智能手机、F2P等新兴势力的冲击下支离破碎。网络平台取代了硬件平台，网络渠道取代了零售渠道，游戏厂商更关注的不再是游戏性，而是ARPU值、留存率、CPA、PCU、MAU等各种数据。从游戏的研发、发行、流通到玩家的心理和游戏习惯都在改变。大网络平台商对数以亿计的用户行为进行分析，建立起庞大而复杂的数学模型，以此作为游戏设计与运营的根据。网络基础实力薄弱的任天堂，绝无可能以一己之力抗衡这些互联网新贵，岩田聪也非常清楚任天堂无法完全适应这种全新的游戏规则。因此任天堂将继续另辟蹊径，同时将通过资本运作为自己准备一些后路。

去年11月，岩田聪在《日本经济新闻》的一篇访谈中说：“任天堂会用属于自己的方法发展社交游戏，守护健全的游戏世界。”任天堂的理念是“守护健全快乐的娱乐世界和大家的笑容”，而课金式游戏则是利用人性的弱点刺激冲动消费，利用虚荣心、仇恨、愤怒、厌烦等情绪引诱玩家付费。这与任天堂“制造欢乐”的核心理念不符，所以制作人出身的岩田聪顶住了商人们的种种非议，在巨大的压力下奋战到底。

这份坚持令人钦佩。游戏应是一种制造欢乐的艺术形态，而不是用钱堆数值来衡量的软件。假如马里奥里的各色蘑菇变成了课金道具，那不仅是任天堂的悲哀，更是整个行业的沦陷。

“科学踢球”的野望
致迈几次世代大门的 FIFA



从 2007 年开始，“不懂球”的“《FIFA》系列”就走进了一台高速电梯，实现了跨越式发展。不仅迅速夺回了这场既不可能“双赢”，也没有第二名的战争的主动权，而且在短短三年时间内就在销量与口碑两方面完成了对长期压制自己的竞争对手的逆袭，成为了实至名归的王者，也实现了自我救赎。如果说《FIFA08》至《FIFA11》的四款作品是在努力再现足球场上最基本的攻防关系，那么从《FIFA12》开始，由一群来自英国的足球经理类游戏开发者领衔的《FIFA》项目组，则是将触角伸向了更深层次的细节模拟。当我们觉得该有的都已经有了，实在想不出 EA Sports 还能带来什么的时候，下一年的《FIFA》总会进行一次颠覆传统理念的进化。当然，由于模拟度和游戏性、打法的功利性与观赏性等等方面的矛盾，并不是每一个尝试都起到了很好的效果，但不可否认的是，通向成功的道路不可能是直线式的，至少《FIFA》迈出的每一步，都传递着设计师的创新意识和诚意。

让我们从颠覆“《FIFA》系列”防守模式，也是 FIFA12 最为重要的卖点——战术防守（Tactical Defending，以下简称 TD）开始，回顾一下“《FIFA》系列”在“科学踢球”道路前进过程中的得与失。

文 十大恶劣天气　编 初心者　美编 NINA

从“疯狗”到“遛猴”——从一个极端倒向另一个极端的 TD

足球场上的防守队员，在面对对方控球高手的正面突破时的优先选项是什么？任何一个伪球迷都会立刻回答：“以封带球、传球路线为主，总之绝对不能扑上去抢！”他们还会煞有其事地分析迎面冲上去伸腿所可能导致的各种悲剧——如果面对的是巅峰时期的卡卡，那么人家在还有三、四个身位的情况下直接将球往右一趟，再瞬间启速，跑在你和球之间一挤就过去了；如果你面对的是 C 罗，那么在几个频率极快的踩单车动作之后一个简单的变向趟球，你只能跟在后面吃灰了；如果你面对的是梅少侠，他会进入你的有效防守区域，在“断他”的脑电波刚刚向运动中枢传送的过程中就用轻巧的一拨一扣的动作，在你眼前消失得无影无踪……

然而，上述情况在游戏中则是完全不同的待遇，在早期的足球游戏中，防守与抢断根本就是一回事，这也是为什么 PS、PS2 时代很多球迷玩家的手柄上，总是“叉键”被最先按坏的原因。即便在本世代早期的《FIFA》作品中，对着高速带球的对方球员采取一味的死退也无异于自杀，在己方防线没有漏人的情况下，几乎所有的玩家都会选择上抢（当然在力度和具体的方法上有所区别），这就是《FIFA11》中相当奏效的所谓“疯狗流”逼抢——没有人会质疑这种明显违背足球基本防守原则的做法。然而当《FIFA12》启用了贯彻真实防守思路的 TD 之后，却有相当多的玩家感到了严重的不适应，TD 也成为了《FIFA12》的最大争议。

靠单纯的抢断来实现防守固然是不真实的，无论是被玩家们冠以“真懂球”还是“不懂球”绰号的足球游戏，在它们长期以来的发展过程中都没有改正这一点，其中的原因可以说是“非不为也，而不能也”。《FIFA》老玩家会发现以逼（围）而不抢、手动控制出脚的 TD 系统其实在《FIFA》的黑暗时代就出现过，然而很快就被取消了，之所以在近十年后才能变成一种成熟而有效的防守方式，是因为此前的攻守平衡和 AI 还达不到 TD

的要求。TD的使用策略是控制一名球员封住或限制对方持球选手的进攻和传球线路，由于AI可以牢牢跟住对方在前场活动的其他无球队员，使得玩家能够通过对场上形势的观察来预判对方的进攻思路，从而有效切断其有限的攻击路线，造成其传接失误。倘若本方球员在防守时只是站站位置，做做样子，无法在玩家不干预的前提下形成严密的防守体系，那么纵然你控制一人，最多也只能卡住一条线路，对方依然可以从容地将球分给前场任何一名接应队友，你跟防的时间越长，就意味着对方距离你的禁区越近，同时也意味着他接下来的处理方式越多。显然，在这种情况下，一个箭步冲上去贴住再狂按PS手柄上的叉键，乃至进行赌一边式的猛扑，结果也要比跟着往回跑要好上许多。



▲《FIFA12》对防守系统进行了大幅度的创新，玩家不再靠野蛮的铲抢和自动化的断球争取控制权，而是更注重对持球方的限制来逼迫其在压力下犯错。

自从《FIFA08》以来的系列作品在防守体系的塑造上已经出现了质的变化，然而防守依然与抢断划等号，这又体现出了EA Sports“非不能也，而不为也”的作风。他们当然也有充分的理由这样做：贯彻真实的防守原则，就意味着将球从对方前锋脚下硬抢下来这种在足球游戏中最常见不过的景象，将会变成绿茵斗法过程中的小概率事件。因为在真实的比赛中，就连费迪南德这样的世界级后卫在面对英超中下游球队时，每场比赛能有三、四次成功抢断就算是不错的记录了。除非是对手与自己实力相差过于悬殊，否则想从对方脚下夺回球权，最靠谱的方法就是回收防线，压缩空间，然后限制对方的传切线路。显然，这种思路在游戏中实践起来的风险是相当大的，因为一局虚拟球赛的时间通常只相当于现实的九分之一，由于主动抢断不受真实防守法则的待见，因此对于守方而言就意味着长时间处于被动挨打的局面，如果对方不出错，那么自己就会被一直“遛猴”下去，高节奏的攻防转换也就无从谈起了。

正是因为足球游戏无法模拟一场90分钟比赛的进程和节奏，参与的双方玩家都希望能够在十几分钟时间内完成高节奏的攻防转换，没有人希望只有在对方进攻过程中出现失误的时候才有机会拿到控球权，因此就必须强化抢断的能力，最终让抢断代替拦截和压迫，变成防守的全部。“疯狗”式防守与这种刻意追求的高速攻防转换互为因果，且形成了一组恶性循环。玩足球游戏，玩家们都想进球，最有效的进球方式就是中场抢断之后就地打对方反击，而最有效率的断球方式就是召唤一名AI队友实施贴身逼抢，自己再控制一人进行保护。所谓的“提高攻防节奏”，实际上是围绕“如何让防守队员更容易抢到球”的虚假命题。

足球比赛的攻防平衡可以用“难攻易守”来概括，而在真实的赛场上，同等水平的一对互为攻守的球员进行1v1的较量，显然主动权和优势是在进攻球员一方，特里、阿什利·科尔这一级别的后卫在面对“小豌豆”、纳尼这样的新生代突破高手时，也很难保证能有超过30%的一对一拦截成功率。绿茵场上“难攻易守”规则的真正体现，在于进攻球员在大多数情况下要面对占据明显数量优势且严阵以待的防守体系，自己必须在很短时间内找到对方的漏洞，并且更多是依靠灵感而不是既定套路将球送入对方大门，这一过程中守方根本不需要从持球队员脚下将球生抢下来，而是只需要实施足够多的压力就可以将一次进攻拦腰切断。换句话说，一对一状态下的防守队员的首要任务不是抢断，理论上你只需要让自己保持在对方前方位置，封住人的前进方向，或者封住对方的威胁传球线路，就已经超额完成了自己的本职工作（尽管实施起来并不是说的那么容易），决定是否能够夺得控球权的关键因素是自己所在的这个防御体系中的其他人是否也能做到这一点。然而在《FIFA12》之前的足球游戏中，“难攻易守”原则的体现更多是从刻意强化防守队员1v1的能力来体现的，因此我们看到次世代足球游戏中后卫们的防守面积越来越大，自动化抢断的倾向越来越高（只要进入其发功范围都有可能看到全自动式的漂亮出脚断球动作），并且身体优势的强化已经到了无以复加的地步，以至于相当多的防守都是以在实际比赛中铁定要吃牌的撞人、拉人动作来完成的。只要你速度够快、身体够壮，甚至从身后也能抢到球，更不要说还有明明已经失去位置，却可以靠硬挤将位置重新挤回来，甚至直接将已经单刀的前锋撞歇菜的一幕幕奇幻场景了。“兄贵”数量众多的球队（如切尔西、国米）被誉为石头队的原因就在于——这群肌肉男可以在任何位置撞掉你的控球，而在他们持球突进的过程中，你完全扛不住他们强悍的身体优势，以梅西为代表的技术性球员和以巴萨为代表的技术型球队被长期打压的原因也就不难找到了。

▼妙趣横生的自定义庆祝动作也是次世代“《FIFA》系列”的一大特色。



拨乱反正中的阵痛

很多“疯狗理论”的忠实实践者在刚刚上手《FIFA12》之后，毫不犹豫使用了默认的并且看上去相当上等的TD防守模式，结果在《FIFA11》中可以随意切L难度电脑，上网虐人如同切菜砍瓜的玩家，却被Pro难度的AI打成了筛子……TD防守模式将原来的抢断键A键（Xbox360手柄）变成了跟防（锁定对方进行场上跑位，不主动上抢，也不轻易离开位置），X键由原本像巡航导弹那样呼唤一名队友对对方控球者实施无脑贴身的功能键，变成了防守动作按键（按下之后在任何位置都会立刻做出伸脚动作）。RB键可以让距离持球者最近的己方球员与其靠近，但其作用不是无脑化的贴身逼抢，而是与长按A键类似的跟防效果。

这种还原真实比赛防守原则的拦截系统，却因为“一键无脑抢”功能的取消，与“正面一贴必断”、“侧面一撞必丢”等潜规则的消失，而让老玩家们产生了极大的不适应。《盗梦空间》告诉我们，一个意念可以成就你，也可能毁掉你。正是因为足球游戏给球迷玩家们所植入的“防守等于抢断”意识的根深蒂固，以往疯狗流的受益者们感到了极大的不适应，因为他们几乎都将TD的核心——跟防视为了一种强力的抢断手段。结果灾难性的场面贯穿全场：TD系统下抢不到球、贴不住人、站桩防守被过，差不多就要躺着也中枪了。不仅如此，按住A键不放也跟不住“煤球王”们的凌波微步，放铲只能铲到几块草皮，看到对方进入防守区域之后进行手动抢断，其结果往往是悲剧性的被人“飘过”，以往犹如重型卡车一样在中后场绞杀的狂人们，现在

一个个都沦为了天然呆……

显然，TD 除了可以手动控制球员做出防守动作以外，从实用主义的角度来说，并没有比传统防守（以下简称 LD 模式）更出色的效果，甚至严重削弱了抢断的实用性。TD 与其说是提供一种新的防守方法，不如说是重新定义足球游戏的防守理念，它将防守从以往的单兵作战进化为了系统对抗。从防守方的角度来说，1v1 的目标不再是从对方脚下夺走控球权，而是给玩家在 AI 的配合下稳固整条防线创造机会，在有效限制控球者活动空间的同时，用 LS 摇杆切换球员手动跑位，预判和封锁对方下一步的进攻线路。究竟是要球、要人、要线路，还是要位置，这几点看来只有“真懂球”的人才能做出正确的判断，不像《FIFA12》之前作品那样只要球就可以了。如果说以往玩家主要是靠主动抢断来给攻方施加压力，那么 TD 系统则是通过限制对方进攻的可能性来施压，让对方感到无从下手，最终在打到哪算哪的传球中出现失误。这种高阶防守技巧必须根据球场的真实空间和球员之间的距离，由玩家自己来决定上抢的时机、强度和方法。可以这样说，TD 极高地提升了逼抢的技术含量，使其不再是利用身体优势进行的疯抢，而更多是靠经验和意识来破坏对方攻击体系的运转。

为了让老玩家们不至于在全新的防守法则下手足无措，《FIFA12》的单机模式中依然提供了基于传统防守操作的 LD 系统，然而与 TD 这种“淡定模式”相比，LD 也绝不是“疯狗模式”的代名词，因为在 LD 模式下去滥用依然保留的自动逼抢功能，其后果就是主动让防线出现致命漏洞，最终被 AI 轻易打穿。因此 LD 防守也是以跟防和卡线路为主，PC 版新加入的“LT+A”组合操作就可以实现 TD 模式下长按 A 键的跟防效果，因此除了协防（X、RB）在键位设置和逼抢的力度的区别以外，《FIFA12》中的两种防守模式在运用时的大原则上并没有任何区别。而两种模式下 X 键的不同作用，又让玩家们产生了纠结感：TD 下的 X 键可以让防守者根据身位做出拉拽、推搡等游走于灰色地带的防守动作，乃至在失去位置但对方依然在自己“杀伤范围”内的时候实施战术犯规，而 LD 下的 X 键则可以在限制对方活动空间的情况下呼叫一名队友与自己完成关门夹抢，这两种相当实用并且完全可以并存的拦截方法，却因为本作强行将 TD 和 LD 分隔，而变成了鱼和熊掌的关系。



▲从《FIFA12》开始，EA Sports 开始为盘带系统设计专门的子系统，控球高手们的黄金时代终于到来了。

TD 为《FIFA12》所奠定的防守原则无疑是正确的，然而这一系统距离真正的成熟还有很长一段路要走，尤其是对贴身防守的弱化，可以看到明显的矫枉过正。在真实比赛中，控球者一旦被贴住，那么接下来的转身和变向就会受到极大的限制，此时只能回带或者进行保守的横传、回传。像哲科这种身强力壮且盘带技术出色的中锋一旦在禁区前沿背身拿球，后卫肯定会在第一时间尝试贴住，否则让他从容地转身之后就完了。而在 TD 防守方式下，你只能手动操作后卫去贴身，同时必须在第一时间准确地手动断球，想光靠这一“贴”就限制住对方的下一个动作无异于天方夜谭，真人玩家往往通过小幅度的变向和线性加速，一个绕圈就躲开了，所以你必须寄希望于双方接触的一瞬间手动断球，而这种处理方式本身又具有相当的风险性，因此最安全的处理方式就是等对方转过身来面向球门的时候跟住，再想别的办法了。禁区前沿如此，中场的防守基本上也是不见刺刀见红式的较量，只有跟跑和封堵，而鲜有贴身肉搏场面的上演。TD 作为一种追求核心向和高拟真度的防守模式，对操作的要求和对玩家脑细胞的消耗必然比传统防守模式要高，因此在网战中出于规范和公平原则而强制使用 TD 的做法也是无可厚非的，然而将 TD 和 LD 对立起来的做法却是值得商榷，毕竟《FIFA12》中已经不再为“疯狗流”提供市场，如何能够完成两种防守理念的稳定过渡，这是“《FIFA》系列”接下来的主要目标。

将防守从以往的野蛮的铲抢和人肉沙包式的对砸变成了一种“Hold 住的艺术”，让一次成功的拦截给玩家以不亚于一次妙传和一次劲射的成就感，这就是《FIFA12》的最大成功之处。然而任何一项伟大的事物在发展初期都是会有很多阻力，有的来自于那些墨守成规的人，相信时间会慢慢过滤掉这些噪音，而更大的阻力则是来自于事物在扬弃的过程中对度的把握。当时的我们都相信不断前进中的《FIFA》会在可以预见的未来交出一份完美的答案，然而当玩家们终于等到了《FIFA13》之后，却发现在对主动抢断成功率调整之后，疯狗精神出现了报复性反弹。

从“疯狗”到“疯狗”
——防守艺术之梦的破灭

《FIFA13》对主动抢断判定的加强，本身也是对前作矫枉过正的防守系统的一次调整，这本身是无可厚非的。毕竟足球比赛中以跟防为代表的 TD 和以身体激烈对抗为代表的 LD 并不是矛盾体。根据场上情况，该跟就跟，该卡线路就卡，该上抢就上抢，该贴身就贴身。但在游戏中做出这个效果来就很难了，除了个别顶尖高手以外，也很少有人能够用 TD 玩出凶狠的对抗味道（因为现在上抢失败的代价太高了）。于是在后续的版本更新中，制作组回过头来开始增加出脚抢断的成功率。到了《FIFA13》中，球员自动出脚的频率与成功率又回到了《FIFA11》的水准，拉扯动作（Push&Pull）的加入，甚至让一些身体强悍的恶汉们的拦截方式变成了不停按着 X 键去玩“碰碰车”。于是玩家们再次惊呼——刚刚被赶跑的“疯狗”又回来了！

是“疯狗”错了吗？其实，“疯狗”恰恰是节奏越来越快、攻防转换频率越来越高的现代足球的发展趋势。防守时大家非常客气地站好位置，离拿球队员两米开外，预判到他突破，然后“啪”的一声将球捅掉……这是古典足球的踢法。绝大多数成功的抢断，都是靠凶狠的逼抢，贴身地使对方的停、控出现失误。不客气地讲，完全靠意识进行防守与赌博无异。07/08 赛季欧洲冠军联赛半决赛次回合曼联面对巴萨时开场后的十分钟，以及皇马 10-11 赛季西班牙超级杯次回合皇马对巴萨的整个上半场，所采取的都是标准的“疯狗”战术。攻防体系最为先进的“宇宙队”，其前场紧逼、中场不给对手超过 2 秒的出球反应时间，全场进行凶狠压制的打法，无疑也符合“疯狗”的定义。不仅仅是强队，任何球队都能“疯”起来，但一旦采用孤注一掷式的全场紧逼，则最先被拖垮的往往是自己。因此成功的“疯狗”，绝对不等于无脑地按住加速和上抢不放，恰恰相反，这是需要相当的操作水平和防线意识的，同时对防守球员的个人能力也有较高的要求，并且还要对代价有很强的承受能力。然而《FIFA》游戏恰恰因为没有对玩家的操作成本提出足够多的要求，而在整个防守系统上陷入了瓶颈。

《FIFA12》加入的全新卖点——冲撞引擎以对各种跌倒的演绎，极大地强化了激烈身体对抗的视觉表现力，《FIFA13》对该系统物理碰撞效果进行了再升级，使得一些搞笑的乌龙场面不再出现。然而，Impact Engine 却依然没有准确表现出身体对抗的内涵。

在 1vs1 的对抗中，持球进攻者永远都拥有主动权，而处于被动状态的防守者则永远都掌握着成功率的优势，否则足球比赛场场都是两位数



的比分了。尽管在启速和注意力上永远比进攻者要慢，但防守者可以通过对身体优势的合理化运用，来对对方场上的行为做出限制，这就是通常所讲的逼住对方。在英超这种节奏的对抗中，想通过中场是一件非常困难的事情，如果不进行必要的摆脱，在一群恶汉的围追堵截之下，往往连球都出不去。而在回归疯狗路线的《FIFA13》中，我们看到的是游戏的逼抢操作的重点是“抢”，在“逼”上做的文章很少，这完全是一种本末倒置。于是游戏中控球能力稍好一点的球员都可以无视惯性和身体极限进行各种急停、急转和变相动作，好像一条滑溜溜的小鱼，而防守者的身体几乎无法给对方技术动作的实施产生干扰。况且“《FIFA》系列”中防守球员的惯性永远都要比持球进攻队员大很多，还没有等你上去贴住，人家已经一扭就实现整体突破了。因此最为稳妥而有效的防守方式，就是与之保持一段距离跟住，然后伺机冲上前去按下X键出脚抢断。

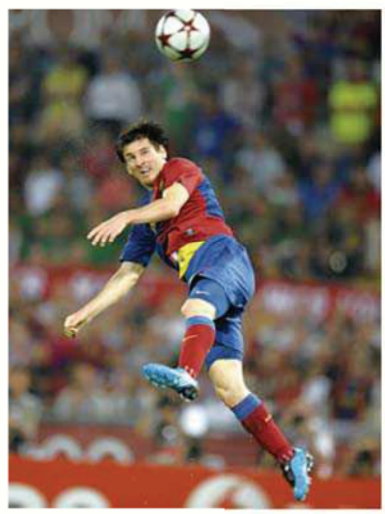
当然有玩家会说，一面放低重心后退，一面找机会出脚，这不正是现实中最合理的防守方法吗？《FIFA》在体现出了这个大原则的同时，却没有做出后卫身体给对方拿球空间的限制作用，《FIFA》中那些非常有效的原地拨扣动作和小幅度的拉球，现实中那些平均水准的拿球队员在对方距离自己1.5米左右的时候绝不会去做，因为没等动作做完就被人家一个箭步将球破坏掉了。在贴身防守方面，《FIFA》体现出的对抗就更加简单粗暴了：11的问题是一贴就断，12的问题是贴不住（况且就算贴住了也没什么用），到了13则回到了11的一贴就断，只不过断球的过程需要手动按键。

真实的贴身防守，绝不是要么“断掉”要么“断不掉”的二分法，甚至后卫贴人的任务都不是为了断球，而是为了通过干扰对方接下来的动作来迫使其失误，影响对手整体进攻的连贯性。这个过程需要借助上肢互相拉扯、推搡，下肢以及靠臀部、腰部、躯干互相倚靠、顶撞。总之，用尽一切办法破坏对手的平衡，控制自己的平衡，在比赛规则允许的范围内用任何可能的身体部位去压迫对手——这些防守动作在Impact Engine所演绎的身体对抗的视觉效果中是存在的，但玩家却无法对这些“小动作”进行具体的操作，并且就算是已经完全处于被压制地位的进攻方，只要他还没有被撞歇菜，哪怕是踉踉跄跄的状态下，其传控的能力也不会受到任何的削弱。

这种对贴身防守的错误理解，直接导致的后果就是“背身拿球”这种身体对抗过程中最容易出现的具体情况，在《FIFA》游戏中极少出现。现实中的后卫即便在区域防守的战术下也会与防区内的对方前锋保持一到两个身位的距离，待中场出现输送意图后会立刻实施贴身，目的是在对方得球后可以迅速对其施压，让他无法在第一时间做出技术动作，二是不让其转身，毕竟屁股对着本方球门，至少可以让他们无法给本方后插上队员塞球或者直接射门。而在游戏中，这个最基本的防守原则几乎没人用，因为贴住对手背后的上述两个功能一个也实现不了。我们看到的通用操作是操作后卫保持一定距离防止其直接甩开，用“空间换时间”的方式给队友的协防创造条件。

当然，手快的玩家在这种情况下会用RS摇杆手动切到后卫，然后待中场将球送出后进行绕前防守，但这种操作面临极大的风险性，因为一旦没抢到球就等于赠送给了对方单刀大礼——冲得稍微慢那么一丁点儿，就会让对方用哈维惯用的“360度绕圈”、“小白”（伊涅斯塔）的“油炸丸子”动作、接球瞬间推RS摇杆的人球分过，乃至更加简单粗暴的加速扭动轻易突破。这种情况下甚至连比较保守的LB键自动跟防（Auto Contain）都不能使用，因为后卫顶上去之后，防守对象只要在拿球后做一个撞墙式配合就能够打出漂亮的反越位了……这根本不是足球中的背身技术，而是篮球的背身靠打。对身体对抗，尤其是背身拿球的异化，其直接受害者就是哲科这种无论是反击还是阵地战中都能在人丛中背身拿住球，通过拉扯给本方后插上队员提供掩护的“桥头堡”型球员——无论你是无坚不摧的锋霸，还是无孔不入的小快灵，前场得球之后扭着别扭的大秧歌杀向禁区，在规则漏洞和利益驱动下便几乎成为了惟一可行的选项。

对“身体”作用过于粗糙的处理，是“疯狗流”蓬勃发展的的土壤。其实包括贴身跟防（A键结合摇杆的左右方向）、拉拽（位置不利情况下按X键）和背身护球（原地状态下按住RT键）的操作在《FIFA》中都是存在的，但他们各自的功能都存在严重的缺陷：TD跟防的距离最短只能保持到两个身位的距离，给予的压力远远不够，拉拽能够扯得对方东倒西歪，可除了最后拽倒吃牌以外没法进行有效的干扰。背身护球更是在这种疯狗式的攻防转换过程中拖慢了整体的进攻节奏，除此之外便毫无用处。



▶梅西可以头球破门，关键是不能像《FIFA14》那样，经常可以力压只会眼神防守的高大后卫进球。

“持久动力”的危害性
——亟需变革的体能系统

《FIFA11》中引入了双体力槽，第一条用于定义球员的爆发力，第二条显示的是球员剩余的体能储备，这明显比PES系列要科学。然而到了《FIFA13》中，我们依然看不到合理化的体能消耗系统。按住加速跑会让体能刷刷下降，这种设计没什么问题，可比赛中让球员撒开腿跑的机会并不多见。跑动中完成技术动作，以及攻防过程中大范围的无球跑动，才是消费能量的大项。

控球过程中进行一系列的急停、急转、扣球、转身，附带各种花式动作，完全无视物理定律……也许现实中的梅西、C罗可以像他们的虚拟替身那样将球玩得顺风顺水，但这些连续的“急停、启动、变速、转身”动作都是要耗体力的，特别是短时间反复地完成。搞完这些动作，你能不晕头转向球还在脚下就不错了，哪里能像《FIFA》那样几乎对无氧运动能力的储备完全没有影响，一面玩花活一面还能将球粘在脚下狂奔不止？H2H网战中之所以会出现“黄麻”泛滥成灾的情况，是因为打法已经简单到将球交给C罗，然后就可以一路扭进大禁区，接下来要么是搓射，要么是交给本泽马接着扭，防守方除了跟住，没有任何有效的方法。现实中如果C罗是这种踢法，那么一个三流后卫就能够轻松防死他，要做的仅仅只是与之保持一定距离后退，待其爆发力因为长时间毫无意义的花哨动作而出现下降之后，一个上抢就能解决问题。当年德利尔森这样的“盘带大师”之所以一拿球，队友的咒

骂声往往比对方还要凶，就是这个原因。

下面再说说令人诟病的二过一问题。“One Two”在《FIFA》系列”中固然不是那么好用，但连续的穿插跑动，尤其是挑传身后那神一样精确的弧线和精度，迫使防守方一旦看到有人开始穿插，就要手动操作人员紧紧跟住，因为在这种波浪式的冲击之下迟早会出现致命的漏洞。有人会说，二过一这种最基本的撞墙式穿插不也是现实中最主要的进攻手段吗？问题是现实中无论是跑位还是传球都不可能像游戏中这样精确，最重要的是中场球员反复的折返跑会很快耗干他们的体能，然而这种代价在《FIFA》游戏中恰恰是不存在的。当然，我们会在比赛下半场的后半段，看到很多球员的体能出现“空管”的状况，但除了跑位欠积极、跑动速度有一定下降、更容易受伤以外，其技术动作的完成质量基本上不会受到影响，尤其是各种扭曲的连续“秧歌”动作，根本不会因为体力不支而在盘带过程中出现失误的情况，况且位置上的进攻球员还可以通过替换下场而得到新鲜血液的补充。

从宏观层面来看，体能下降对整体攻防所造成的恶果，就是三条线的脱节——攻的时候，自己人上不去，最坏的后果不过是一次进攻没法进行，而守的时候，前面的人回不来了，就会很容易出现以多防少的危险局面。但在游戏中，在下半场最后 20 分钟这种双方都需要拼意志力的时刻，无论之前再怎么“疯狗”，从三条线的运转上还是很难看出存在什么体能不足的问题，无论是进攻还是防守都来去自如，完全没有上去之后回不来的尴尬。



▲过于高效的得分手段，在次世代的《FIFA》中从未消失，12 的搓射、13 的远射和挑传身后，都让网络对战出现了劣币驱逐良币的情况。

《FIFA14》的真实性进化

相对于《FIFA08》革命性的物理引擎、《FIFA11》的 360° 带球、《FIFA12》颠覆足球游戏防守方式的 TD（Tacical Defending）系统和《FIFA13》中将身体对抗精细化的冲撞特性而言，本世代主机上最后一部《FIFA》作品，本身并不具备对于消费者而言“非买不可”的要素。当前平台硬件的“孱弱”性能，似乎也不能承载更多的“革命”，再加上 EA Sports 的工作重心已经转移到 XOne 和 PS4 版的次世代新作（使用 Ignite 引擎的《FIFA14》），此前许多玩家都对其表现持悲观态度，然而让人意想不到的是，9 月 24 日发售的 X360/PS3/PC 版《FIFA14》，通过底层系统上的继续优化与细节调整，使自己成为了系列历史“上手阶段”（为什么非要加上这个定语，玩过的人都知道是怎么一回事）综合体验最好的一部作品。其中变化最大的一点，就在于比赛的整体节奏趋于真实。

收放自如——传

成功率过高的一脚传球所导致的“乒乓”式进攻，长期以来都是困扰足球游戏的顽疾，这也是导致比赛节奏失控的关键原因之一。自从 09 年以来，两大足球游戏厂商都在寻求解决的方法：由于“基础建设”上的滞后性，PES2011 给出的方案是增加“主动失误”，所以我们经常看到持球队员在没有任何干扰，接应者位置亦不错的情况下将球“准确”地传到对方脚下。《FIFA11》则通过防守面积、站位和防守体系层次感的强化，来增加 One-Touch 传递的难度，尤其是 LS 摇杆的光标切换功能，可以切断攻方最具威胁的传球路线，让“乒乓”实施的成本陡然提升。当然，伴随而来的也有严重的副作用：除了无脑挑传以外，单纯依靠传球很难打开缺口，不结合关键位置的突破，甚至连利用传球调动对方防线都成为了一种奢望。



▲一方面通过辅助系统来提高比赛的流畅性，另一方面，“《FIFA》系列”也在通过丰富的选项来让那些动手能力强的玩家亲手创造绝妙的传球和让人拍案叫绝的进攻套路。

《FIFA14》传球系统的最大改变，就在于让不同程度的蓄力与球速直接关联，而不是像以往那样仅仅只是把蓄力作为是传近端还是远端的判定依据。无论是“慢三”式的后场反复倒脚，还是风驰电掣般的大力贴地球，都做到了收放自如。我们可以在中场争夺陷入白热化的时候放缓进攻速度，在机会出现时瞬间加快传球速率，演绎宇宙队那种看似懒洋洋，然后突然发力一剑封喉的打法。长传时，玩家输入的蓄力度对球在空中的运行轨迹、速度有明显的影响，又快又平的传中球也终于能够得以施展。操作前锋进行抢点的过程中，也需要根据边路球员不同的起球风格，寻找相应的包抄点。

传球能否将对方固若金汤的防线一脚洞穿，很大程度上是由接应队员的位置来决定的。AI 队员的无球跑位意识和主动呼叫前插的功能，一直以来都是“《FIFA》系列”的强项。但除了后上接应与边路球员偶尔斜插以外，我们很难感受到“智能”二字在他们身上的体现——线路基本都是直上直下，并且在大多数情况下是顶着后卫往前冲，反击时经常把出球线路全部跑死。如果说以往的无球跑位属于业余水准，那么《FIFA14》中的穿插跑动完全可以称得上是顶级联赛的范儿——边路突破，AI 中锋会主动后撤接应；中路带球突破寻找空当，边路队友会主动吸引对方的防守。诸如大范围的交叉换位，利用规则从边线（球场外）绕过防守队员接球等等“神跑位”，在游戏中比比皆是。虽然不少玩家抱怨过高的接应意识，导致锋线球员太容易陷入越位陷阱，但这也是为了攻守平衡而做出的必要妥协，并且对玩家的传递质量（尤其是时机）提出了更高的要求。

纵横驰骋——控与带

在控球与带球两大领域，《FIFA14》采用了“该松的地方全面放手，该紧的地方管得更严”的制作思路。新加入的“护球”(Protect the Ball)让球员合理利用身体保持控球权的操作更加容易，按住以往提供慢速带球功能的LT/L2键之后，球员会自动调整身体姿态，运用腰腹、臀部和肘部来阻挡对手靠近皮球，它极大地增强了以哲科为代表的那些不擅长正面突破，但在前场护球、做球能力惊人的锋线人物的作用。就像制作人Nick Channon的说法，本作带球的手感与竞速游戏非常类似——RT/R2键加速冲刺，LT/L2键减速增强操控性。将LT/L2键从发动Skill Move起始动作的功能剥离出来以后，所有的花式过人动作均可以通过RS/R3摇杆直接发动，不仅从操作上一改以往的“搓招”印象，而且让那些具备在高速突进过程中完成假动作(如C罗)的球员，也不需要先把速度降下来再施展自己的独门绝技。最为明显的改进，莫过于真实赛场上“锋霸”球员用身体扛住一个后卫，强行拱出一条通道，为后插上队员创造时间和空间的常见配合，在游戏中也可以施展得游刃有余。

整体看来，本作对护球系统的强化，主要体现在给予玩家更多的控球手段来应对各种复杂局面，将玩家难以干预的因素(如控球时的小动作)交给AI辅助。如果玩家不能因地制宜地选择正确的控球手段，不改掉前几作中积累的坏习惯，那么就会发现从中后场开始就会有寸步难行的感觉。“疯狗流”爱好者热衷的大步趟球在RS/R3摇杆功能改变之后，施展起来不仅相当困难，而且很容易被对方拦截。事实上，即便是RT/R2的高速带球也要尽量避免，因为球已经不再是粘在球鞋上了，控制卡罗尔这样的大糙汉，又把加速键一按到底，俨然已经是一种反智举动。只要启速，必然无法保持对球的控制。只有在前方一片开阔地的情况下，才能让贝尔式的暴力生趟超车有用武之地。通过两三脚的快速传递或者一两匹快马的疯跑就快速通过中场的情况，已经基本绝迹。

使用LT/L2键，以及单纯依靠LS/L3摇杆，依然是最安全的带球方式，但前作扭着“大秧歌”，旁若无人地杀向对方禁区已经不再有效。这是因为本作加大了变向和急停/急转在动作衔接时的惯性。在操控性上，球员重量感的增加让每一步都显得脚踏实地，“滑动”的错觉已经基本消失了，即便是“煤球王”的盘带也不能无视物理法则任意妄为。对于那些喜欢把皮球扣来扣去的玩家，防守球员只需要靠近跟防，等待对方因为惯性出现控球不稳的时候果断上抢，就能轻松解决。如果说疯狗时代的控带追求的是风驰电掣般的速度，要的就是在反击中尽快打到对方腹地，那么14的传接讲究的就是轻拿轻放，除了在位置不佳的时候强移微操以外，还要尽可能避免对停球过程不必要的干涉。在按住加速跑、输入反方向的状态下接球，都可能导致停球不稳，此时即便能够勉强控制住皮球，接下来的连接动作也会相当被动。

让足球游戏从两边禁区对冲(Box to Box)的疯狂节奏中解放出来，归根结底还是应该还原中场的作用，惟一行之有效的途径就是以牺牲爽快感为代价，对过于流畅的传球和盘带做出限制。尽管本作中传控的难度堪称系列之最，但制作组并没有刻意地对二者的成功率进行打压，而是让行云流水般的传切配合、飘逸洒脱的盘带表演建立在玩家扎实的基本功之上。



▲亿级先生大贝尔的暴力生趟在本作中的确很难发挥。

百步穿杨——射

本作新增加了近100个射门动作——对于尚未接触到本作的玩家而言，一定会感到非常诧异——射门动作无外乎抽、搓、捅、撩，就算是算上“蝎子腿”之类属于超级前锋的特技射术，也没有一百种啊？其实，制作组新采集的动作捕捉数据，绝大多数都是失误的射门动作。足球运动的特点，决定了在禁区内舒舒服服地射门比登天还难，“射而不进”的根本原因不在于门将的神扑救，而是射手在激烈的身体对抗和狭窄的空间内动作变形。而这个特点在此前的《FIFA》作品中从未得到过体现，只要球星有机会起脚打门，动作必然都是教科书级别的。那么防守因素对射门质量的惟一影响，就是球的运行轨迹了。当看到球星用非常舒展的射门动作抡起一脚之后，皮球却绵软无力地飞向守门员的怀抱时，各位一定都怀疑过这是电脑在故意找平衡吧！

在“纯粹射门”(Pure Shoot)系统的调教下，每一次质量不高的射门，无论是射得太正，还是放高射炮，都可以在此前的射门动作中找到答案——是步点没有调整好，导致非常别扭地用逆足发力；是球速过快，自己的触球部位没有吃准，导致踢疵了；是摆腿空间过小，让射门变成了踢给对方门将的回传球；抑或是已经被对方的兄贵、恶汉挤得完全失去了对球的控制，只能在踉踉跄跄的情况下胡踢一脚试试运气……以往在有起脚空间的时候，我们在按下X/□键之后还要祈祷这次攻门不要被离谱的飞行线路与神勇无敌的门将“潜规则”，现在，打门动作的完成度才是决定结果的关键因素——感觉对了，进球基本上就八九不离十了。不同层次的射门技术和力量，也让球的运行轨迹出现了对应的变化，尤其是前作让人诟病不已的远射重炮轰门，现在的“弹道”已经有了加速度，会有上浮或者下坠，大卫·席尔瓦在大禁区边缘的左脚弧线挂边网，和鲁小胖禁区弧顶的暴抽，绝对是两种完全不同的风格。



▲在Pure Shoot系统的演绎下，超级球星们经常上演帅爆了的射门动作。

自从《FIFA11》之后，EA Sports一直都在寻找强化中场作用的方法，但在更加功利的网络对战中，以取胜为第一目的的玩家，总是可以找到高效进攻的固定套路。就拿《FIFA14》来说，对足球比赛四个基本面的拟真，的确让本作的Demo给人眼前一亮的感觉。可到了正式版的线上大战之中，游戏的改进却起到了反效果：既然通过中场的难度增加了，大家索性就不要中场，祭起04年欧锦赛希腊队的那一套。小区域的盘带变难了，干脆就不带了，直接直塞或者继续玩13的变态挑传加上长传反击，风险性小，学习成本又低，这样多省心。跑位的智能化，直塞的强化、挑传精度的保留以及头球得分率的提高，反而成为了为“疯狗”打法量身定制的“特性”。玩来玩去，依然摆脱不了“赛跑”游戏的面目。

于是，《FIFA14》“第一眼神作”的本质就这样彻底暴露在人民群众的眼前：随着正式版的上线，先前叫好的人，立刻又纷纷痛骂本作是“史上最不平衡的一作”。由于《FIFA14》提倡的

控制型打法效率不高，成本又太大（一旦中场传切失误，整体阵型前压之后被对方打反击的结果往往是悲剧性的），大家索性采取了《FIFA08》以前那些属于“石器时代”的无脑打法。前作在网战中最被鄙视，却又是选用率最高的“跑跑队”皇马，至少还要控制C罗象征性地突破一下，再分球给埋伏在禁区中的本泽马，后者想摆脱后卫的纠缠起脚射门，也需要一些有技术含量的操作。而到了最能体现足球比赛“得中场者得天下”特性的《FIFA14》中，90%玩家所使用的套路都是后场直接飞前场，进攻手段只剩了过顶挑传打身后和下底传中砸头球——还有10%，多半是还不知道这么打才能赢的人。到头来，攻击力最强的队伍不是巴萨，不是皇马，更不是阿根廷，而是没有德罗巴的科特迪瓦队！因为他们有比“小老虎”还快的飞翼 Bolly，有本作身体素质最强的推土机中场 Bony，还有2.02米身高，不用起跳都可以把对方后卫连人带球一起砸进球网的超级锋霸 Traore。对身体对抗、传中质量和无球跑位的强化，反而变成了可以利用的漏洞，EA Sports 的好心，也最终办了坏事，引发了“疯狗流”打法的报复性反弹，也招来了带着“本世代足球游戏最终形态”期待的《FIFA》玩家们的猛烈吐槽——中心思想无外乎本作如何不符合现实足球比赛规律，不够“真实”云云。然而静下心来想想，《FIFA》真的可以承载“模拟”二字之重吗？或许，“科学踢球”目标的实现，也需要身为球迷的玩家们来好好调整一下自己的心态。

“《FIFA14》的速度太快，完全就是一部赛跑游戏”——足球游戏究竟需要什么样的比赛节奏

这种观点本身并没有错，因为无论是踢长传冲吊还是玩短传渗透，谋杀一场足球比赛时间的最大杀手永远都是中场（往往要超过60%），这也是导致足球节奏慢、失误多、攻防转换次数少的根本原因（相对其他大球而言）。如果从实用主义的角度出发，一场球赛真正具有观赏性的部分，也就是体育新闻中播放的30秒剪辑，或者是足球专题节目中长度不可能超过1分钟的单场比赛精华。至于为了这些精彩镜头而进行的大量脏活累活、以失败告终的传切配合和“跳水”花絮，都是属于垃圾时间的范畴——当然，没有无数次的尝试，就不可能完成面向对方球门线发起的“终端输出”，这和“吃第几个馒头才饱”的道理是一致的。

然而，对于足球游戏而言，“再现真实比赛节奏”从本质上说是一个伪命题。以最会玩控制的“宇宙队”为例，煤球、小白、布教授们每场球攻入对方30米区域的次数在40次左右，射门在15脚以上。如果足球游戏的游戏节奏真的可以“同步”真实比赛，那就意味着在相当于线上比赛九分之一的时间内，玩家只能完成三四次的有效进攻，最有可能的结果就是互交白卷。大多数的时间都是在一方的中场“遛狗”，另一方胡抢一通，得手之后再重复这一过程。显然，对这样的“足球模拟”，没有一个玩家会感兴趣。

因此，足球游戏的节奏，不应该围绕真实比赛，因为后者有激动人心的高潮、爽心悦目的瞬间，但更多的是失误连连和无功而返，这不利于体现游戏的娱乐价值。当然，非要像赛事集锦那样完全不给中场镜头，恨不得你刚进我一个，下面我就以牙还牙的踢法，对于游戏体验而言也是破坏性的。尽管在极端功利化的网战中，本身就存在诸多漏洞的《FIFA14》不可避免地变成了反面教材，但不可否认的是，EA Sports 在强化中场的攻防枢纽作用方面一直都在做出努力。在追求比赛的流畅性方面，《FIFA08》以来的作品并没有参照旧“实况”（Wining Eleven 2010之前作品）的做法，通过流畅的传递来鼓励玩家实施控制型打法，因为这种战术本身要求球员的站位更开放，拉开场地空间，借由传控拉开对方防线。但这样做的风险显而易见，一旦丢球后防的漏洞比较大，容易造成攻防体系的失控，也不利于在有限的游戏时间内完成快速攻防转换。与“实况”的球场总是给人感觉很大，像极了看西甲直播不同的是，《FIFA》走的是英超路线——人大场小，技术动作必须在狭小的空间内完成。英超之所以被誉为“第一联赛”，英格兰俱乐部球队所推崇的“疯狗精神”才是魅力的关键。球员们不惜体力地奔跑、拼抢、阻截、铲断，从头至尾，花活玩得再好也不能没有这种一往无前的气势。疯狗精神也使比赛更富悬念，不到最后一分钟、一秒钟，无人能够预测比赛结果，风云突变的例子太多了。



▲足球经理类游戏制作人 David Rutter 给《FIFA》比赛系统带来的质变绝非触类旁通，对于这个根本不懂球的足球游戏而言，想实现涅槃重生，必须靠真懂球的人。

《FIFA》之所以要以英超作为比赛节奏的模板，除了以 David Rutter、Peter Patterson 为代表的制作团队核心来自于英格兰以外，最重要的原因在于它最符合游戏的娱乐精神。确切地讲，《FIFA》所再现的是两支英超宿敌球队遭遇战的前二十分钟，双方使出吃奶的劲，都想一口吃掉对手。也许我们看不到眼花缭乱的传切配合，也不用琢磨是否有高深莫测的战术变化，但是快如闪电的攻防转换却可以看得肾上腺激素爆表。非要把球传递到对方的禁区，在被断后再原路返还的“回合制”踢法，根本不可能在不到10分钟的游戏时间内表现出绿茵对决的激烈与激情。只有让双方球队阵型同时前压，围绕中场激烈争夺，断球后快速推进到对方危险地带，攻防关系随时可能发生变化，才是最适合游戏所要求的节奏。从这个意义上来说，《FIFA14》本身的节奏是合理的。那么诸如挑传、下底传中这种成功率过高的进球手段，是否也是和“疯狗”问题那样，属于合理的范畴呢？

“头球要削弱、盘带要削弱、远射要削弱、挑传要削弱……”——究竟有没有“合理”的进攻模式？

几乎每一代《FIFA》作品，所具备的特性都会催生出一系列高效率的打法，最终结果就是让网战玩家一面痛骂设计上的种种不合理，一面又拼命利用这些漏洞来将球踢进对方大门，而 EA Sports 也在根据玩家们“今天削弱这个，明天削弱那个”的强烈呼吁，进行着各种官方滑块调整。《FIFA10》过高的短传成功率被批评为“乒乓球游戏”，于是《FIFA11》就加大了后卫的防守面积和各种不合理的抢断动作（如天怒人怨的菊花断球大法），结果玩家们抱怨技术流球员一碰就倒，煤球王们毫无发挥空间。然后《FIFA12》就加大了主动铲抢的风险，改为更贴近真实比赛的跟防（Tactical Defending）。结果完全不适应的玩家们批评TD系统让防守太过被动，根本就是抢不到、贴不住、跟不上。再然后，制作组又开始强化抢断、铲球的判定，到今天的《FIFA14》中，终于又让主动权回到了防守者一方。可玩家又回过头来抱怨带球太容易失误，转身慢得像八十岁的老太太。在接下来的两次补丁更新中，顺应民意的 EA Sports 果然都给“修正”了过来。

不过可以肯定的是，这样的数字平衡游戏永远也不会有尽头……

抱怨一种正常的进攻手段“不平衡”，本质上是90分钟被浓缩成10分钟之后所产生错觉。就拿鲁尼来说，我们都知道这位境况不佳的曼联杀手的特点是速度快、射门狠、身体棒，但在一场比赛有限的拿球次数中（通常不会超过20次），他不可能每次都能体现自身的这个特点，多数情况下都是进行一次简单的回传、分球——当然，一旦能够在控球时体现自己的价值，就往往能够左右比赛的发展。而在游戏中，玩家恨不得将每脚球都交到“小胖”的脚下，不按着加速键控制他冲杀一番，甭管有没有机会都轰上一脚的话，简直就是暴殄天物呀！再看那些“不平衡”的进球套路：本赛季第165场曼彻斯特德比战中大曼城所攻进的四球全部来自于边路传中，10月2日欧冠小组赛第2轮曼城主场1-3被少打一人的拜仁完爆的比赛中，三个进球分别来自于罗本的远射、反击和穆勒接丹特后场吊传之后的反越位破门，这些都是《FIFA》近两作中被千夫所指的玩法啊！再不行就看看本届世界杯预选赛欧洲区D组倒数第二轮，荷兰队8：1狂胜匈牙利的比赛中，又有多少球是“不平衡”打法顶进的——连后卫顶进自家球门的乌龙球都来自于对方的传中，实在是太不像话啦！



▲丹特后场挑传，穆勒反越位之后晃过门将大空门，乔哈特应该大声疾呼——这太不平衡了，这球不算啊！

自己耐心地进行传切配合，在对方门前攻得风生水起，却只开花不结果。然而对方在“不可能”的地点一脚世界波轰破球门，或者一个简单的下底传中套路就得分，这固然让人心中不快，可因此质疑这些正常的进攻手段是制作者的设计失误，严重一点讲，这就是一种病态心理了。似乎除了连续一脚传递十次以上，中场过掉一堆人再中路直塞前锋，最后晃过门将推空门以外，其他的破门方式都是不科学的。这种心态，与02年世界杯上那支可以把西班牙的传中无效化为出界，把意大利的反击判定为越位的某只神奇的东北亚球队，真是有异曲同工之妙呀！

比赛要看输赢胜负，是极端功利的，在规则允许的条件下怎么样能赢就怎么弄，这是包括足球在内的所有竞技项目参与者的共识，在实现胜利的手段上并不存在肮脏或者艺术的划分。06年欧洲杯预选赛北爱尔兰队依靠长传冲吊，甚至是门将直接助攻前锋的打法（比《FIFA14》还要狠！）大比分击败华丽的斗牛士军团，他们的胜利充满了血性与光荣。笨重的大粗哥卡罗尔未必不能实施反越位破门，梅西也未必不能靠自己的头槌上演帽子戏法，关键是看他们的进球过程是否合理。倘若内马尔在边路已经被逼住的情况下却照样可以向禁区内的梅西送出球速快、高速旋转的传球，梅西可以力压比自己高一大截的佩佩将球顶入网窝，而后者从头到尾都在原地傻站，这才是真正的“不科学”——这才是《FIFA14》的问题之所在——症结不在于某种破门方式的效率太高，而在于游戏系统根本就没有对这些进攻套路进行限制的方法。

就让我们以深恶痛绝的挑传为例剖析一番。

由于越位规则的存在，没有人能够把球直接越过对方后卫的头顶送到自己的前锋脚下（除非后者会瞬间转移）。过顶打身后战术能否实现的关键，在于两名攻防球员重心的反向移动，这是最基本的客观条件。具体讲就是后卫往前冲试图造越位，察觉到对方防线思想不统一时前锋同样开始无球跑动，中场在越位前的一瞬间把球准确地传递了出来。除了两名队友之间要心有灵犀以外，传球者喂出的球既要能过顶，速度、线路、旋转、落点都要合适，同时对接应者的启动时机、跑动线路、停球技术和连接下一个动作的协调能力也有极高的要求。防守方只要对其中一环做出限制，就能破坏这种在游戏中烂大街的打法。我们可以看到，系列中的确有制约吊传打法的机制，比如专门用于Contain（限制）功能的TD防守，球员有自己专属的视野数值，队友之间也有定义连协力的“化学反应”系统，但它们对于克制极端打法而言没有任何的作用。我们看到的情况，就是挑传根本不需要“重心反向移动”这个前提，只要看到己方的队友前插，就可以对着前方后卫身后的开阔地来个LB+Y，方向不用瞄太准，力量稍大一点就成，然后我们就会看到形同木桩的后卫只剩下了眼神防守，目送皮球划着美丽的弧线越过自己的头顶，然后被对方前锋拿下之后大摇大摆杀向禁区。也许这种打法不能每次都成功，但无限挑传来个十次，总会有成功的，即便失败，也不会因为队形压得太上被打反击。打到最后，反而让人产生了一群连基本功都不具备的2B青年在踢野球的既视感：控不住球，就一根筋似的往前场吊，等对方犯错。这种撞大运的打法与把输赢交给上帝又有何区别？

显然，所有合理的进攻方法，其实都不需要刻意地限制。就像在现实比赛中，如果在禁区弧顶一带留足够大的空当，一个三流前锋也能轰出兰帕德式的炮弹射门。全面响应玩家呼声的结果，最终只能让我们得到一部很难上抢、很难过人、很难进头球、很难进远射，只能通过耐心的传接球来拉空当，好不容易出个机会，结果听到终场哨响起的“传球”游戏。《FIFA》不需要刻意削弱某种能力，它真正需要的是将“限制”作为一种能力，交给玩家自己，让我们通过自己的操作来限制对方能力的发挥，让控球高手们在自己的压迫之下出现各种失误，让埋伏在禁区内的高中锋只能成为一根傻站着的木桩，让对方的重炮手淹没在人丛之中，完全找不到球门的方向——这种高层次的模拟，绝非只能完成二分法式判定的本世代主机机能所能完成的，而这也是我们对次世代时期的《FIFA》寄予厚望的地方。

结语

纵然“足球”二字永远都是“游戏”的定语，但不可否认的是，一个不能体现出比赛基本特点的足球游戏，永远也不可能获得球迷玩家的认同。模拟性的优势，也是自从07年以来《FIFA》实现跨越式发展的根与本。站在新时代的入口处，每一个《FIFA》玩家，都会对这个系列如何平衡模拟与娱乐的关系产生强烈的疑问。可以肯定的是，随着玩家基数的扩大，只有继续走核心路线，才能巩固这个庞大的阵营。《FIFA》比赛引擎在过去6年中的进化速度，也远远超过了人们的预期，相信次世代平台必然会给专业性的提升提供更专业的平台。然而我们也应该看到，“《FIFA》系列”今天已经不存在实际意义上的竞争对手，因此也很难再有继续创新的压力。UT（终极之队）所形成的成熟商业模式，更是左右游戏总体设计思路的一个关键。从Ignite引擎打造的次世代版《FIFA14》的具体表现来看，EA Sports似乎还是没有准备好进行触及灵魂深处的革命。科学踢球的野望，依然任重而道远。



▲终极之队（UT）所形成的商业模式，让《FIFA》的盈利找到了新的增长点。

周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

开发者揭秘Wii U游戏开发内幕

第三方游戏开发者用亲身经历讲述 Wii U 困难重重的游戏开发历程

文 清国清城 编 时雨
美编 anubis

1月初，任天堂公布了财报，并再次承认了Wii U的失败。随着PS4和Xbox One的来势汹汹，Wii U的处境也越来越艰险。圣诞商季对任天堂来说比其他任何游戏公司都更重要，因为任天堂的主机与游戏都是家庭向的，最适合在圣诞节作为礼物赠送给孩子们。所以即使在任天堂最艰难的时候，也经常通过圣诞商季而扳回局面。但是Wii U已连续在两个圣诞商季中败北，这台命运多舛的主机，是否已失去了翻身的可能？

标准化流程

一部新主机的诞生，一般是从一系列的标准化流程开始。最初是一个相当漫长的内部研发期，会选择在一家制造商进行，勾勒新主机的硬件设计和目标。然后会经历一个改良过程，与各零部件制造商一起，根据技术、成本等因素，务求达到最佳性价比。

基本硬件设计确定之后，内部软件（SDK）团队会开始参与写初步的代码和驱动，并对硬件的运行做必要的测试。团队对硬件、成本和计划进度表满意之后，主机厂商就会开始进入软件筹备阶段，向第三方游戏开发商们介绍新主机，争取首发游戏阵容。

首先需要征求意见的是第一方游戏开发者们，他们的意见反馈可能会影响到主机的设计。在这个阶段，硬件的各方面功能规格还是可以改动的，但是随着时间的流逝，越来越多的规格被锁定，改动的机会越来越小。零部件制造商们必须安排生产线，尽快实现零部件的量产化。

在初步的回馈之后，所谓的“工作室之旅”就开始了。第一方派出的业务代表将会轮流拜访各大第三方，足迹遍布全世界。在这个阶段能够对主机做的改动就很小了，除非是一些能够通过软件变更的功能，或者能够很容易添加到硬件上的小细节，比如更换一组内存模块，增加一点内存容量。

工作室之旅

与外界传闻的一样，Wii U最早的内部代号是“咖啡厅计划（Project Cafe）”。任天堂向游戏开发商们传递的信息是“一部极为节能的主机”。在任天堂“工作室之旅”的进行工程中，关于任天堂新主机的传闻已经在业界传开了。所以在任天堂的商务代表登门时，工作室接待者们已经知道他们要说什么。

一位参加过任天堂“工作室之旅”会议的开发者说，会议刚开始，任天堂先是回顾了Wii获得的巨大成功，然后讲述新主机的目标。任天堂想要造一台与Wii一样大小的主机，噪音非常小，那样“妈妈就不会介意把它放在客厅里”。演讲的最后任天堂照例抛出了橄榄枝，希望开发商帮助他们为新主机开发游戏。

任天堂表明了来意之后，才拿出了开发者们最关心的东西——全新控制器的样品，此外还通过一个概念视频展示了这款手柄如何应用于游戏中。很多全新的创意令人振奋，作为游戏策划，会不由得联想在自己的游戏上应用的前景。但是当任天堂公布主机内部细节时，很多开发者都感到担忧。

由于任天堂想要保证主机尺寸小巧、噪音低，这两点约束就注定了主机性能不会太强。因为这意味着风扇的面积和转速要尽可能低，也就是散热能力有限，也就意味着CPU频率不能太高以避免制造太多热量。经验丰富的开发者们，通过他们得到的有限信息就推断出Wii U的CPU原始运算速度还没有X360快，甚至可能慢得多。这一点在任天堂的“工作室之旅”中被多次提出，但每一次任天堂的商务代表总是回答说：“对于整体设计目标来说低功耗更重要。”或者推搪说：“其他一些功能会提高整体性能。”

任天堂向第三方引荐了Wii U之后，还给各开发者发送了意见调查的电子邮件，问大家对新主机的



设计和规格的看法。任天堂得到的回答几乎是一致的："我喜欢新手柄，但 CPU 的性能好像太弱了。"

步履维艰

之后几个星期，人们根据得到的信息开始推导计算 Wii U 的性能规格。甚至有人用 PC 零部件，根据推导出来的规格组装了一台假想的 Wii U，用来测试他们的游戏在上面运行的情况。不用说，他们再次得出了 Wii U 性能太弱的结论，不仅无法满足次世代主机的需要，甚至可能跑不赢本世代主机。尽管如此，很多开发商考虑到 Wii 的成功先例，还是作出了支持 Wii U 的决定。

之后不久，Wii U 的游戏开发工具包就陆陆续续送到开发商手里了。与以往的早期硬件一样，它的尺寸比最终成品大，有很多专门用于游戏开发的连接器和端口。游戏开发者们于是开始进行一些实际测试，问题也就接踵而至——他们发现为 Wii U 开发游戏比想象的更困难。

PS3 与 X360 经过多年的发展，已经形成了非常成熟的游戏开发工具链，即使是当年以高难度著称的 PS3，也已经被开发者完全摸透。而 Wii U 的出现让他们非常头疼。一位参与 Wii U 游戏开发的匿名人士说："Wii U 简直是在每个地方都故意让代码的汇编与运行变得更困难。任天堂将他们的开发工具集成到 Visual Studio，也就是游戏开发的事实标准，但这并不管用，连勉强能用都算不上。所以时间都浪费在修正该问题上，同时要把问题汇报给硬件商。最后我们得到了任天堂的解决方案，还是通过另一家第三方解决的，他们也在这个问题上花了很长时间。"

无论如何，开发者终于可以在 Visual Studio 上面看到代码并进行汇编，但是汇编的速度非常慢，就算是进行轻微的修改都非常麻烦。在这中间还要有个链接步骤，在此期间你完全可以慢悠悠地泡杯茶、聊个天，然后不慌不忙回到电脑前，链接过程可能还没完成。Wii U 的链接速度比其他平台慢四五倍，链接一次要四五分钟。看起来可能不多，但是一个早上要改十来次文件是很平常的事，这样就要浪费掉四五十分钟，随时会令人抓狂。"我们在汇编 / 链接 / 调试上面浪费了大量时间，这严重影响了我们想要往游戏里面添加的功能。"

将代码写好之后，要启动调试器，任天堂选用的 Wii U 调试器是由 Green Hills Software 提供的。不少经验丰富的程序员都反映该调试器差得令人吃惊，界面就很挫，用起来非常慢，如果不小心点错任意一个代码，之前调过的所有数值都要重新来过。

简单来说，Wii U 极不人性化的开发工具大大拖慢了开发者的效率。诡异的是半年时间里任天堂发出了多个版本的开发机，各个版本五颜六色的煞是好看，可就是让人摸不清与之前的版本究竟有什么区别。大家都知道可能有些硬件 BUG 被修复了，可任天堂并未说明，开发者只能用最新版的开发机，还要把之前写的代码再对一遍，浪费了宝贵的开发时间。

辛辛苦苦地终于能在 Wii U 上运行游戏了，可以用新手柄开发一些对应的功能，但是任天堂提供的技术文件中并没有必要的说明，当地的任天堂技术支持团队也一问三不知，只能求助日本任天堂本部，这一问可能就要一个星期才能得到解答，而且还往往是答非所问。为什么一个简单的沟通要这么长时间？因为当地技术支持团队首先要找人把问题翻译成日语，然后发到日本，任天堂用日语解答后再翻译成英语。再加上时差问题、工作日问题，这样一来一回一个星期就不难理解了。

Wii U 的主机特点是 CPU 很弱，而 GPU 性能尚可，因此将游戏从 PS3/X360 版移植到 Wii U，在 CPU 的代码优化方面非常费力，开发者只能让 GPU 承担更多的任务。但是任天堂并未提供这方面的技术指引，因此很多开发者不敢冒险尝试。

网络陷阱

历经波折将 CPU、GPU 甚至手柄的问题都解决之后，开发者们将会面对更凶险的问题——网络。

任天堂在网络方面缺乏经验，但是 Nintendo Network 是 Wii U 的重要环节，也是岩田聪不断强调的。但是在网络的技术指引方面，任天堂又一次语焉不详，而且开发工具迟迟不到位。在任天堂高层参与的电视电话会议中，第三方开发者们被告知最好不要提 Xbox Live 和 PSN，因为任天堂的开发团队从来不用。此外任天堂对于是否会像微软和索尼一样搭建大型网络基础设施也不置可否。筹备大型网络服务的难度之大完全超出了任天堂的预计，以至于在各个方面都明显准备不足。

到 Wii U 快发售时，开发商们才总算收到了网络功能套件，操作系统也进行了更新，可以进行测试了。但是 Wii U 开发机的测试功能非常有限，一些简单的任务都耗时漫长且错误百出，比如"向好友发送请求"这种最基本的功能在操作系统里都不支持，只能进入调试菜单，在主机里手动开启一个单独的程序。有时候甚至看到了错误却无法深入调试找出原因，只能祈祷是开发机里未经测试的操作系统代码问题，祈祷在零售版主机里不会出现。

面对这样的开发环境，第三方不禁纳闷："这真是一部马上要上市的主机吗？"后来的事实证明，任天堂确实准备不足。在主机首发当日玩家必须下载一个大补丁才能正常使用，否则很多首发游戏都会出现问题。

孤身作战

不管遇到了多少问题，对于第三方来说，只要游戏销量令人满意，一切辛苦都是值得的。但是 Wii U 发售后，软件销量的低迷状况众所周知。很多公司高层虽然在公开场合仍然支持 Wii U，但私底下他们知道已不大可能再做 Wii U 的游戏。

从经营层的角度来说，游戏销量不行就相当于为今后的 Wii U 支持投了反对票。而从游戏开发团队的角度来说，任天堂的技术支持不到位、开发工具不好用，是他们打从心底里不想做 Wii U 游戏的原因。给人的感觉是"除非你是任天堂第一方工作室，否则就会被任天堂无视"。因为任天堂的大部分利润从来都是来自自己的软硬件收入，而不像微软和索尼那样主要靠第三方贡献的权利金。第一方游戏才是拯救任天堂的关键，第三方的游戏只是帮助他们增加游戏目录的厚度而已。

但是与以往不同的是，任天堂的第一方团队也在 Wii U 游戏研发上碰到了大问题。根据一些与任天堂软件研发团队打过交道的开发者透露，任天堂第一方也难以适应新主机——主要原因是他们之前没有高清游戏开发经验。Wii U 是任天堂的第一部高清主机，而且整个日本直到现在都还没有在高清游戏上完全进入状态，整个产业链并不成熟，配套的游戏开发工具也不成熟。当年 PS3 与 X360 也是磕磕绊绊，在整个上下游行业的共同努力下，砸了无数钱、经过好几年的摸索与经验积累之后才渐入佳境。而任天堂现在才进入高清转型期，而且还没有太多第三方和工具供应商帮助他们，几乎是孤身作战。任天堂软件开发团队面临的压力可想而知。因此 Wii U 不仅缺乏第三方游戏，第一方游戏也极为匮乏。

前景渺茫

未来的情况是否会好转？暂时还看不到苗头。只要看看第三方公布的新作对应平台就可以看到，Wii U 已经被大多数公司放弃。现在第三方还可以把 PS3/X360 的游戏往 Wii U 上面移植，今后随着更多大作为次世代主机而度身定制，移植到性能不足的 Wii U 上会更加困难。

对于任饭来说，有没有第三方游戏并不重要，只要还有《塞尔达》和《马里奥》新作，他们就会一如既往地支持 Wii U。当然也会有人期待 Wii U 上面出现一个现象级的大作，成为所有人不得不玩的游戏，



▲从 Wii U 处理器的图片可以看到左边的散热片以及下面的 MCM 模块，右边的 CPU 和左边的 GPU 尺寸相差很大。

从而完全改变 Wii U 的命运。任天堂是一个善于创造奇迹的公司，他的很多次成功都是缘起于不经意之处，比如《口袋妖怪》，比如《脑力锻炼》。但是在任天堂的历史上，并未有过“开局惨败而后转败为胜”的主机。N64、NGC 都不乏脍炙人口的大作，却终究无法改变主机的命运。NDS 的开局与 PSP 相比稍占下风，但是在绝对销售数量上一直都很令人满意，绝不像 Wii U 那样惨淡。

另外也有人希冀任天堂借助中国开放主机市场而找到突破点，这确实是未来主机市场的一个巨大的未知因素。任天堂游戏的健康形象能帮助其轻松通过相关部门的严格审核，在政策层面比微软和索尼更易于敲开中国的大门。但是目前还没有看到任天堂在中国的任何动静，而微软和索尼早已闻风而动。到 Wii U 进入中国市场时，可能是好几年后了，也许那时任天堂已经推出了新一代主机。任天堂或许会像过去经历的很多次危机一样，因为某一两个明星产品的出现，从谷底直接反弹至顶峰，但这款明星产品看来不大可能诞生在 Wii U 平台。



▲这就是 Wii U 的开发机，比其他主机的开发机小。

工匠之心：Xbox One 锻造者的故事

他曾在火山脚用黑曜石铸箭，后来他打造了灵肉合一的 Xbox One

在星期四晚上 11 点 47 分，卡尔·莱德贝特（Carl Ledbetter）来到了 Xbox One 的首发现场，他排在队伍里的第 29 位。排在周围的人并不知道，他就是 Xbox One 的设计者。

“花了那么多年时间做这么个东西，在这个首发的时刻我怎么能错过，”莱德贝特说，“能够跟其他和我一样兴奋的人在一起真是太酷了！”

莱德贝特排队的地方就在西雅图大学城的微软旗舰店，当时天寒地冻，排队人群呼出来的气雾形成了一整片的雾团。这片雾团的味道是……酷农场牌玉米饼的味道！因为微软给现场所有人都免费派发了玉米饼和激浪汽水。

队伍里的其他人都把自己裹得严严实实，各种袄子和围巾，而莱德贝特却穿着牛仔裤和一件黑色的 T 恤（上面印着很酷的 16/9 字样，代表了高清电视的标准比例），他还戴着一顶黑色的“沐浴猿”兜帽，遮住了他那已丝丝银白的头发。他的双手深深地插在口袋里。

就在 8 年前的同一天，莱德贝特也在 X360 的午夜首发现场排队等待。他和激情的玩家们一起在当地的 Fred Meyer 店外度过了一个难忘的夜晚，那家店总共只有 12 台主机，幸运的是他排在第 8 位。他说，那种兴奋与期待之情是一样的。但是其他的一切都改变了。

上一次，与莱德贝特一起排队的只有一个孤独的同事。这次有一整群 Xbox 设计团队的同事陪他一起，他们大多躲到附近的酒吧里喝点热饮料驱寒去了。而在 8 年前还不能提前预订主机，那时也没有微软旗舰店、智能手机和平板电脑。

“跟 8 年前不一样的是，这里有带暖气的帐篷，有 DJ，有软椅，还有《杀手学堂》大赛，大家都在往社交网络上发实况。”莱德贝特说。“这就是这次酷的地方，这才是真正的次世代！”

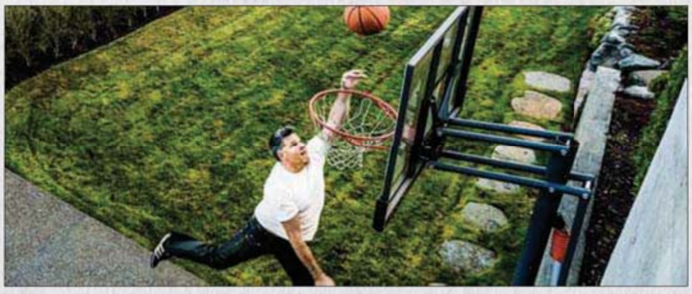
来自火山脚

莱德贝特的职业生涯可以称得上曲折离奇。从一个活火山脚下的农场，到如今微软内部的最高机密研发中心，他的人生几经辗转。他成长于华盛顿西南部小镇 La Center，家里经营着一个小农场。12 岁时，他已经会开着家里的拖拉机在圣海伦山脚下耕田。

莱德贝特从小喜欢机械，总是在瞎鼓捣各种汽车和摩托车零部件。他还是个艺术家，从小展现出绘画天赋，从车到人再到山与树，都画得惟妙惟肖。同时他也是个音乐家，会吉他、贝斯、架子鼓、小号和竖笛。中学时他加入了一个叫做 Fanfare 的摇滚乐队。

莱德贝特还有个爱好，就是收集火山的黑曜石，然后用皮革与鹿角将黑曜石打磨成箭头。“从小在活火山脚下成长，这对我的人生有巨大的影响。我超迷恋地理，所以很自然地我认为自己会成为一个地理学家。”

火山少年莱德贝特考上了西华盛顿大学，但他发现地理其实并不







▲卡尔·莱德贝特将黑曜石打磨成的箭头。

适合自己。接着他试着往工程师的方向发展。有一次在上机械元件课时，莱德贝特举手问："我们能改变元件的外观吗？"

"不能改！"教授答道，"这不是我们要做的，如果你要做这类事，去当工业设计师吧。"

当莱德贝特打开大学的工业设计工作室的大门，他看到的是各种尺子、草稿和模型。这才是他应该去的地方。

"那是一个崭新的世界，"莱德贝特说。"回首过去，我发现造箭头主要并不在于石头，而是那种造物的行为，在乎设计与工艺。"

大学毕业后，莱德贝特成为Patton Design和Fluke公司的工业设计师。1995年他加入微软，担任PC硬件部门的工业设计师，他本来预计自己最多只会在微软工作三四年，设计一些东西之后就走。18年后，他已经设计了几十个项目，获得近200项专利，现在他仍在微软充满干劲。

莱德贝特曾经设计的作品包括"智能鼠标"，那是最早在左右键之间增加一个塑胶滚轮的鼠标之一。他为此获得了一项专利。"直到今天，我老婆还总揶揄我说'你发明了滚轮！'"

多年来，莱德贝特为微软设计了多款鼠标、键盘、轨迹球、笔记本和游戏设备，他也参与了X360的设计。2006年，莱德贝特帮助惠普、东芝和戴尔等生产商制定"统一的软硬件体验"，那时他加入了一个刚启动的团队，开发一款全新移动娱乐设备——Zune。

"Zune是一个惊人的产品。它是我们第一次将硬件、软件与服务结合起来。我们做了大量的工作。微软从未做过那样的东西。"莱德贝特说。

Zune被外界认为是微软的一次惨败，但莱德贝特不这么认为。他认为Zune是一个重要的里程碑，不管是对于微软还是他自己的职业生涯。Zune代表了很多个第一次——它是有自己独特用户界面的第一方设备，有一个PC辅助客户端，还有一个可以购买音乐和应用的线上卖场。

细节的魔力

当时在微软另外惟一一个综合产品就是Xbox。Zune的开发经历成为莱德贝特加入Xbox项目的契机。2010年，莱德贝特成为Xbox部门的工业设计经理。他的任务是：设计新型Kinect、重新设计新款X360，以及开始设计次世代Xbox。

莱德贝特将接受此任务形容为重返火山，在那个山坡上，将无形无状的黑曜石一点点雕刻成美丽实用的形状。整个设计过程历时两年，莱德贝特和他的同事们用3D打印机打印了无数模型。最后他们总共做了75个版本的主机，100种Kinect还有200多种手柄。"因为事关重大，所以我们非常非常小心。之所以这么重要，是因为大家非常在意Xbox。"莱德贝特说。

次世代Xbox既要无比精密，又要平易近人，与家中的电视机、影碟机等完美协调。莱德贝特和他的团队要注意每一个弧线、每一个角落、通风口、角度、颜色和抛光。一位音效设计师设计了三音节的启动音，另一个设计师为Kinect设计了三层镜头。新主机必须更安静，所以要有更好的通风。主机、手柄和Kinect必须保持Xbox家族的特征，同时又能满足未来的审美需求。

对于手柄，几乎没有人要求他们做什么。玩家对X360的手柄都很满意，已经被广为接受的东西似乎没有必要改变。尽管如此，设计团队仍然对Xbox One手柄做出了40多项改进，很多都是在细节方面，包括细微的弧线变化、按键的抛光等等。"在设计评估过程中，我们有1000多双手对手柄进行了测试，确保扳机键的正确、整体形状的正确，我们把每个细节都精心打磨。"其结果是Xbox One手柄获得了所有玩家的盛赞，大家玩过之后才恍然大悟——"怎么以前没想到可以这么改良？"

莱德贝特本人最喜欢的细节是什么？答案是"别人不容易注意到的地方"，比如主机、Kinect以及手柄上的白色Xbox LOGO，它的白色背光会根据环境光而变化。还有宝石一样的ABXY键采用了全新抛光工艺，还有摇杆周围的细微纹理。

"我们在这些细节上花了大量时间，"莱德贝特说，"整个产品非常尊贵，在设计和工艺上都给人感觉质量极高。"

"这种对细节的重视程度绝对是新微软的标志之一。看看我们过去做的硬件，以及我们如何进行公司重组，收购诺基亚，我们为了设计最好的产品做了很深刻的努力。"

灵与肉

莱德贝特最喜欢的名言之一，是著名建筑师兼设计师弗兰克·劳埃德·莱特说的："功能第一、外形第二——这是一种误解。功能与外形应该是一体的，成为灵与肉的结合。"莱德贝特一直将此铭记于心。

十几年前，莱德贝特和他的妻子坐在梅塞岛的一片空地上，他手里拿着瓶酒，一边对着白板设计他们的梦想之家。他最喜欢的是巨大的开放式厨房，其次就是客厅旁边的"逃脱室"，里面有一台大电视，可以玩游戏和看电影。

在自己的家庭办公室里，莱德贝特收藏了许多设计得非常有趣的家庭用品，包括搅拌机、电熨斗、吸尘器等。还有一大堆迷彩的东西——他因为几年前设计了一台迷彩的X360和手柄，从此喜欢上迷彩。

"迷彩服就是一种功能与外形结合的很好的例子，"莱德贝特说，"它的色彩对它的功能产生了关键作用，也成为其设计的精华所在。"

莱德贝特虽然性格温和，但他也非常喜欢冒险。他的上唇有一道疤，那是最近一次山道自行车竞速时留下的。他也喜欢滑雪，以及开着一辆老款的路虎玩越野。



■ Xbox One的各种设计方案模型。

莱德贝特说，自己还是一个“狂热盆景男”。他是在十几年前一次的日本之旅时迷上了盆景，他喜欢打理自己的小树。这些盆景就在他家门外波光粼粼的水塘边。“我喜欢做参天大树的迷你版。而且做这种事永远没有完结的时候。这是一个持之以恒的过程。”

重要时刻

午夜之后，已经预订了 Xbox One 的排队者开始走入温暖的店内。没有预订的，包括莱德贝特在内，都只能远远地看着那些兴高采烈的顾客们，他们一般都买两部机，手里提着大袋子。

莱德贝特的同事走了上来，恭喜他终于等到了，一边给他拍照，一边戏谑他居然真排了几个小时的队。“你应该把自己的工牌亮出来。”一位同事说道。

最后，莱德贝特终于排到了收银台那里，向店员递上了自己的信用卡。整个晚上，他没有向任何人提到自己的身份。



那天早上，他向自己的组员们发了一封邮件，里面诉说了他的感受：“有一点可以肯定。意味深长的、突破性的产品很难做——否则所有人都做了。我们的 Xbox One 是一个惊人的产品，是为 Xbox 顾客创造的真正的次世代产品。这种产品不常有，所以它将是我们多年职业生涯里的重要时刻。”

“希望大家多花时间好好享受，”莱德贝特说着，拎着他的 Xbox One 坐上了自己的路虎。“它绝对是人生中的重要时刻之一。”

好奇害死猫：次世代主机泄密者的故事

一个好奇心旺盛的黑客潜入了世界最机密的网络，最终险遭 FBI 逮捕入狱

SuperDAE，一个神奇的澳大利亚黑客，真名是迪伦·亨利（Dylan Henry）。在外界还不知道 Xbox One 和 PS4 的时候，他就声称已经知道了一切，他看到了《家园前线 2》、《无间龙头 2》等次世代游戏。他因为泄密次世代主机的资料而遭到澳洲警方和美国 FBI 的调查。当记者问他是否想过自己有可能锒铛入狱，他说：“我试图保持乐观，但确实有这可能性。”

次世代泄密者

2013 年 2 月 19 日，西澳大利亚警局计算机犯罪调查科搜查了 SuperDAE 的家，带走了他的电脑，还有成堆的纸质资料，资产也被冻结了。

“我失去了一切，我的生活被毁了。我做错了什么？我该有这个下场吗？真是像俗话说的一样，好奇害死猫。”

SuperDAE 住在西澳大利亚珀斯市郊区，没有固定职业，患有慢性病。他说被警察逮捕之前，自己生活无忧无虑，经常到处旅行。

SuperDAE 这个名字第一次为世人所知，可能是在 2012 年夏季。当时他公然在 eBay 上销售次世代 Xbox 的开发机（当时代号为 Durango），网站上放出的图片经知情人士确认证实为 Durango 开发机无误。由于微软向 eBay 提出了侵权声明，SuperDAE 的交易被锁定了。



其实在此之前，SuperDAE 已经入侵了许多大游戏公司的计算机。早在 2011 年初，他就能在 Epic 的一些电脑里畅通无阻。因为他喜欢 Epic 的游戏，所以善意地向 Epic 的工作人员提醒了他们的安全漏洞，Epic 方面还发邮件向他表示感谢。SuperDAE 问他们能不能送张海报给他。于是 Epic 送给他一张有全组人签名的海报。



此事获得了 Epic 方面的证实，Epic 发言人还强调说：“社保号、信用卡和其他重要用户资料都没有在这次事件中泄露。”但是 SuperDAE 私底下对记者说，他曾进入了 Epic 明星制作人 CliffyB 的电脑，还找到了他的社保号。他还找到了 Epic 论坛用户们的用户名和密码，“当然信用卡信息也有”。不过他说自己从未从中牟利。他不会把发现的游戏放到 BT 网站上，更不会贩卖用户资料。“这是不道德的，这些工作室都是我所喜爱的。盗版会毁了他们。开发商们更不愿意他们的游戏提早泄露。”他说。

潜入微软

SuperDAE 说，之所以要做黑客的事，纯粹是出于好奇。他说自己甚至谈不上是个铁杆玩家，他就是想挑战自己的黑客技术，看看能不能发现一点东西。所以他就黑进了 Valve 的网络，就想看看到底有没有《半条命 3》——结果是什么

也没找到。

他也黑进了暴雪的网络，因为他热爱暴雪，在暴雪工作曾是他的梦想。他想进暴雪看看能不能发现新作《泰坦》。SuperDAE 所入侵的所有公司网络中，暴雪在侦测入侵者方面做得最完善。

SuperDAE 最感兴趣的还是次世代主机。他偷偷进入微软和索尼的网络，找到了 PS4 和 Xbox One 的开发文件，里面的程序代码和技术细节一应俱全。由于第一方都有面向第三方游戏开发者们开放的专用网络服务，第三方可以从上面订购开发机和开发工具，因此 SuperDAE 可以伪装成第三方进入到开发者网络，从而获取次世代主机的信息，甚至搞到一台开发机。SuperDAE 表示他的开发机就是这么搞到的。他用虚假的送货地址和旧银行账号订购了一台开发机，然后在送货地点蹲守快递员的来临，就这样拿到了那台后来放到 eBay 上拍卖的 Durango 开发机。不过他后来承认，送货地址不在澳大利亚，而是在一个美国朋友的家里，让朋友代为签收。他本人从未摸到过 Durango。

SuperDAE 的交易行为引起了微软的注意，很快微软就派人到澳大利亚调查。一个叫做 Miles Hawkes 的微软 IP 犯罪调查组高级成员跟踪他到了家门口。在 SuperDAE 家里，Hawkes 还发现了一台 X360 开发机，他对 SuperDAE 说："上缴了吧，要不然他们明天就会带着法院传票过来了。"不过 Hawkes 知道 SuperDAE 并无恶意，他还开玩笑说怎么还买 X360 的开发机啊？马上就不值钱了啊！他还请 SuperDAE 到珀斯的君悦酒店吃午饭。

在这次会面之后，微软的多位安全部门人员联络了 SuperDAE，进行了关于安全漏洞方面的技术探讨，并且通过他联系上了一些黑客朋友。SuperDAE 说，他发现可以利用一些漏洞进入到微软服务器群，关掉 1000 台服务器。但他并不知道那些服务器到底是否 Xbox LIVE 的服务器。





亦真亦假

SuperDAE 喜欢对自己的故事添油加醋，他说的一些话亦真亦假，很多网友表示怀疑。他还说自己的家被 FBI 搜查时，警察不让他请律师，"这可能是他们从我身上剥夺的最大权利"。甚至还有一个警察说他是个"帅小伙"，"很可能在监狱里成为某个人的小受"。

SuperDAE 说他的手机、信用卡和电脑都被 FBI 带走了，事发后他不得不跑到附近的 Apple Store 上网发 twitter。一些好心的网友在 twitter 上发起了"释放 SuperDAE"的声援活动。最终 SuperDAE 并未入狱，他的行为并没有给任何公司和个人造成伤害。他只是一个好奇心旺盛的黑客。

女性与游戏：悖论的由来

游戏本应是面向所有人的主流娱乐，但为何社会大众都认为"游戏是男孩子玩的？"

在纽约纽伯格地区的一家百货店里，4 岁的小姑娘 Riley Maida 站在玩具区里，背景是粉红色的，身后的货架上摆满各种粉红色的娃娃。隔壁的另一个柜台呈现出截然不同的色调——那是男孩子玩具柜，有特种部队、超级英雄的模型，还有积木和玩具车，色调以蓝、绿、橙、红为主。

4 岁的 Maida 站在女孩子玩具柜中间，皱着眉头、双手叉腰，她对着父亲的摄像头一阵嚷叫："所有女孩子都买公主、男孩子都买超级英雄有意思吗？"他一边喊着一边恼怒地用右手拍头："男孩子要超级英雄，女孩子也想要超级英雄！"她说着用食指指向身边的粉红盒子，摇晃着另一个手掌做出拒绝的动作。

这段视频因为小姑娘的生动表情与动作而在网上疯传，后来甚至 CNN 和 ABC 等主流电视台都报道了。小姑娘不明白为什么玩具要分性别，为什么粉红就只属于女孩子。

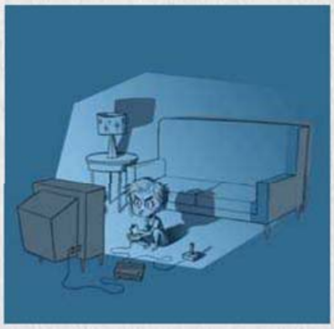
在隔壁的另一个专区里，电子游戏产品专柜也有类似的格局。不过那里完全是男孩子的天下，如果有存在所谓的女孩专区的话，一般都是健身类游戏，还有育碧的"Imagine"系列。"游戏是给男孩子玩的"——至今这仍是大多数人的普遍观念。

为何"女孩不玩游戏"？为何女孩玩具柜是粉红的？为何男孩玩具柜是蓝、绿、橙、红的？

潜移默化

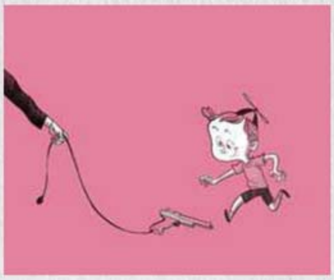
市场营销机构 Eisen Agency 总裁 Rodger Roser 说，营销人员做广告都是有科学理论依据的。他们对消费者行为有深入的分析：什么颜色会令人更有食欲，什么颜色会提升购买欲？"人们花很多的钱用于了解消费者和消费者行为。一群非常聪明狡猾的人在潜移默化地改变你的思维，让你想要购买某些

















东西。当你以为完全是自己想到的时候，我向你保证都是营销在里面扮演了重要角色。”

在游戏开始制作之前，市场营销的大机器就开始运转了。尤其是《COD》、《GTA》那样的大作，在证实开发之前，营销人员就会参与游戏内容的决策。在游戏创意构思之前，就要先想好目标市场。游戏开发过程中需要经历多个“亮绿灯”审核过程，这些审核的标准就是基于各种市场调查数据与分析。

Amy Cotteleer是一家市调公司的总裁，她认为营销强大到能改变人类的价值观与信仰，而我们还往往无法察觉到这其中潜移默化的改变。上世纪20年代，可口可乐公司的一场营销活动将其红色的品牌主题色变成了圣诞老人的形象，从此白胡子红衣老人的形象在世人心目中根深蒂固。大多数人都不知道在可口可乐之前圣诞老人是没有统一形象的，他通常被认为是一个穿着绿衣或者橙色衣服的瘦削老者。

正如可口可乐对圣诞老人形象的经典演绎一样，“游戏属于男孩子”也是游戏公司营销运作的影响所致。

日用品巨头宝洁，无疑是最厉害的营销专家之一，最善于向不同的人群推销定位精准的产品，也最善于向不同的性别推销本质差别不大的产品。男士与女士洗发水有多大差别？其实成分和功能都差不多，但宝洁不断向人们灌输这样的观念：他们针对性别差异设计了配方，女士洗发水会增强女性柔和气质，而男士洗发水更注重实用性。

Roeser表示，针对一个特定的用户群，营销人员可以将资源更好地集中，在目标人群身上产生更强烈的引导作用，提升广告效果。他认为这个世界上只有两个产品是不需要进行市场定位的，那就是百事和可口可乐，因为它们适合全人类。而其他产品都要有自己准确的定位。游戏锁定男性用户群有其道理，因为它的起源就是从男性开始。

男人的世界

上世纪70年代，在雅达利的加州总部里，有两个楼层用于游戏研发。楼上是家庭娱乐部门，一大半人都为雅达利2600和雅达利800等家用机开发游戏。楼下是街机部门。两个楼层之间几乎没有交流，尽管他们做的是几乎相同的游戏。家用机部门将街机游戏移植到雅达利2600上，但是其市场定位与街机版完全不同。比如家用机版《乒乓》的目标是家庭玩家，而街机版是为酒吧里的成年人准备的。

街机行业刚开始做起来的时候，其市场定位与弹珠机相同，是为酒吧里那些喝得酩酊大醉的人提供的消遣工具。之后街机进入到更家庭化的场所，包括商场、电影院、保龄球馆、餐馆等。最早的《乒乓》是一个两人玩的游戏，非常适合酒吧里的社交需要，它的作用跟玩骰子是一样的。《乒乓》的家用机版发布之后，就被包装宣传为亲子游戏，在希尔斯之类的百货大楼里占据了醒目的位置。

在雅达利世代，游戏一般是两三个人做的，很多游戏是一个人全权负责脚本、编码、策划和美术。游戏开发者几乎是清一色的男性。卡罗尔·肖（Carol Shaw）是雅达利聘请的第一名女性游戏开发者，她设计并编程了雅达利2600的《河岸奇袭（River Raid）》。当时她到雅达利找工作时，从未想过游戏是男性的领域，也不认为自己有任何性别劣势。她知道那时有计算机工程学士和硕士学位的女性很少，而她拿到了该专业的硕士学位。“当时我们从不讨论目标受众是什么，不讨论性别和年龄。我们只做自己觉得有趣的游戏。”卡罗尔说。

卡罗尔记得，当时惟一一次提到游戏性别之分的，是雅达利新总裁Ray Kassar上任后，他半开玩笑地说：“诶，既然雅达利有了女性游戏设计师，她可以做一些室内装潢的游戏，还有化妆品配色的游戏！”当时在场的卡罗尔翻了翻白眼。当Kassar走后，同事对她说：“别管他，做你想做的。”

玩家的成长

1970年代末，在加州奥克赫斯特市，威廉姆斯两兄妹创办了雪乐山娱乐公司，打造了“任务”和“光荣”两大游戏系列，洛丽·科尔（Lori Cole）是这些游戏的创作者之一。她认为那时的游戏过于简单，没办法有性别之分。因为都是一些男人在有限的技术约束下做出来的，所以难免会比较适合男性。但与众不同的雪乐山，则是由女创始人罗伯塔·威廉姆斯创造的《国王任务》系列最著名，而该系列本身是根据童话改编的。

科尔说，当时并不存在“男人才玩游戏”的观念，雪乐山的很多玩家都是30来岁的女性。当时有个男的写信给雪乐山，指责罗伯塔是个“女权主义者”，居然把女性设定为游戏的主角。这封信在雪乐山内部被轮流围观，成为一个笑料。

洛丽·科尔认为，七八十年代的游戏业就像西部拓荒时代，谁也不知道自己该做什么，没有人是专家。那时也没有游戏市场营销人员，没做过面向玩家的市场调查。当时的家用机游戏都是通过玩具的零售渠道销售，谁也不知道最后在玩的人是谁。

1983年美国爆发了“ATARI SHOCK”，两年内游戏市场规模从32亿美元缩减到区区1亿美元。后来任天堂复苏了美国市场，其NES主机仍然是走玩具渠道。任天堂的目标非常明确，就是要以儿童市场为主力。到了90年代，可以明显感觉到大部分游戏广告的目标群体发生了一些变化。GB和SFC的广告以青少年为主要目标，世嘉为MD打出的广告强调的是酷小子的酷文化。如果说NES的市场目标是10岁以下的男孩子，那么5年后发售的SFC就是以10到15岁的少年为目标。在这个时期，很多游戏开发商的广告里开始出现装扮性感的女子，身材火辣的女性成为游戏中的风景线。游戏《战舰》的广告中，一名性感的金发美女身上只穿着胸罩，嘴唇暧昧地吮吸着一根手指，一张游戏卡带摆放在她岔开的胯部前，广告词是：“她真的很想要”。

90年代末到20世纪初，游戏的内容与广告似乎都在与玩家的年龄同步成长。索尼的出现，将游戏广告的主基调从青少年提升到年轻男性消费群体。在一个著名的PlayStation形象广告中，男主角的身边是一个唠叨没完的女朋友，然后丰乳肥臀的劳拉走到他身边。“选一个带回家吧！”你是要烦人的女友，还是性感的劳拉？最后他选择了后者。然后出现了广告标语：“生于彼世，游于此世。（Live in your world. Play in ours.）”

鸡与蛋

这是一种鸡生蛋、蛋生鸡的处境。在八九十年代，游戏公司们通过市场调查发现玩家都是以男孩子为主，于是他们锁定男孩子做市场营销。这样一来，就更强化了“游戏属于男孩子”的观念。

游戏设计师布伦达·劳瑞尔（Brenda Laurel）从雅达利和Activision开始入行，当过程序员和制作人。后来她创办了“紫月”工作室，专门做女性向游戏。

FPS、动作游戏和体育游戏都是男性为主的游戏类型，2012年，这三大类型占了北美游戏市场58.8%的份额。但无论在哪个年代，都有一些在女性中非常流行的游戏。先不说如今风靡的休闲游戏，过去的《模拟人生》也是女性玩家多于男性。在1993年，《神秘岛》的销量比《毁灭战士》还高，后者是纯爷们游戏，而前者的女性玩家数量占优势。但是媒体大肆渲染的是《毁灭战士》而不是《神秘岛》。问题就在于，这些新类型游戏往往不被当做游戏。人们一提起游戏，

想到的是《COD》之类，而提起《愤怒的小鸟》、《FarmVille》、《糖果粉碎传奇》，往往关注的是新型互联网公司的崛起，是社交网络的崛起。当发生枪击案时，人们会责备游戏，他们想到的是“男孩子们喜欢的开枪杀人”的FPS，而不会想到经营农场的《FarmVille》也是游戏。很多玩社交游戏的人可能会对你说“我从来不玩游戏”，就像十几年前坐在办公室里玩扫雷的上班族也不认为自己是在玩游戏。

布伦达·罗梅罗（Brenda Romero）从80年代初就开始在游戏业工作，现在她的女儿也是一个超级游戏迷。她的女儿才8岁，却已经有一个90级的《魔兽世界》账号，喜欢穿着暴雪的T恤上学。她总对同学说最大的梦想是成为一个游戏设计师。班上有个男孩子对她说：“女孩子不能玩游戏。”她会骄傲地反击：“我妈妈就是做游戏的！”

“女孩子不能玩游戏”——当这种观念成为小学生都知道的“常识”，对游戏业来说是可悲的。没有人会说“女孩子不能读小说”、“女孩子不能看电影”、“女孩子不能看电视”，而游戏却被框定为“男性专用”，这种观念无疑会阻碍游戏成为一种主流娱乐。

只要有合理的营销，传统概念是可以改变的。Roeser说：“只要给我足够的钱，我能让男人买卫生巾”——这就是营销的力量。Roeser说如果Activision找到他，给他足够的营销预算，跟他说要拓展女性消费者，他绝对能做到。只要通过合适的渠道，传递出能吸引女性的信息。具体来说，如果索尼在宣传新主机时，采用类似于苹果的方式，展示人们玩《行》或者类似的艺术型游戏，而不是枪林弹雨的画面，那么传递出来的品牌信息是完全不同的。

史蒂夫·鲍尔默：争议中谢幕

他曾被认为是Xbox的绊脚石，但是没有他的支持，Xbox走不到今天

当史蒂夫·鲍尔默宣布辞去微软CEO的职位，全世界为此喝彩——不是感激他十几年来为微软所做的一切，而是庆幸微软终于少了一个绊脚石，于是那一天微软股票大涨。

在世人眼中，鲍尔默是一个傲慢、粗鲁、爆脾气的传奇人物，他的性格远比他的管理方式更有名。但是真正了解他的人会告诉你，这一切只是表象。真实的鲍尔默在微软期间作出了多个重大战略决定，对微软的未来发展产生了深远的影响。比如，是鲍尔默决定优先解决与微软有关的数百起反垄断案和联合诉讼案。鲍尔默还成功率领微软打入客厅，Xbox成为微软历史上最成功的家电产品。鲍尔默还为微软甩掉了大批缺乏盈利前景的产品与业务部门。

鲍尔默曾多次公开承认他在管理和监督Longhorn项目上做得很糟糕，这个数次延期的项目最终变成了命运多舛的Windows Vista。但他相信自己在微软掌权13年间肯定是功大于过。首先可以从财务角度计算：在鲍尔默掌权期间，微软的利润翻番、营收增长三倍。在他以微软CEO身份出席的最后一次新闻发布会上，鲍尔默说：“在过去5年来，苹果公司可能赚的钱比我们多。但在过去13年间，我打赌我们赚的钱比地球上任何人都多。老实说，这一点足以让我有骄傲的资本。”

怎么赚钱？

在成功的路上也有失足的时候。2007年，微软用60亿美元收购了网络广告公司aQuantive，这



笔钱分为五年摊销。而这次收购是微软历史上最失败的收购案之一。2008年，微软收购了移动服务公司Danger，推出了短命的Kin系列手机，也是败得一塌糊涂。不过也有一些收购物超所值。2008年微软以12亿美元收购了FAST Search & Transfer，将其集成到微软旗下的SharePoint系列产品核心，这种企业搜索技术给微软带来了丰厚的利润。另外一笔经典并购案是在2002年以15亿美元收购Navision a/s，后来它成为Dynamics ERP业务的核心。

“我们的大部分收购是成功的，”鲍尔默说，“我们在FAST身上花了10亿美元，赚得盘满钵满。Dynamics进行了两次收购，每次刚过10亿美元——相信我，他们绝对是利润丰厚。还有一些只是要多花点时间回本。”

1980年，比尔·盖茨把史蒂夫·鲍尔默从宝洁公司请来负责公司的商业事务。从那一天起，他大声呼喊的话题永远是“怎么赚钱？怎么赚钱？怎么赚钱？”鲍尔默说，别人没那么说不代表没那么想，“怎么赚钱”本就是职业经理人的职责，他一直都是从这个角度思考的。

鲍尔默对微软进行了严格的业务线管控。他不像谷歌那样，冲着技术潜力以及“有趣”、“时髦”等理由就投放几百种产品。他要求各事业部详细汇报业务可行性，通常要有极度详细的细节。确信具有盈利前景后才能得到他的签字审批。

2005年，鲍尔默从沃尔玛挖来了副总裁凯文·特纳，担任微软的首席运营官。特纳制定了更加严格的业务审批制度，推出了类似于“记分卡”的工具，用于衡量客户满意度和其他重要销售指标。据微软云服务业务副总裁赛特亚·纳德拉所说，鲍尔默的名言就是“如果要跟我打交道，请准备细节”。如果没有细节，就不要和他谈。

化险为夷

鲍尔默的销售员工作经验在公司谈判中也发挥了巨大的作用，尤其是在帮助公司解决各种官司方面。鲍尔默刚就任CEO时就面临着一场凶险的反垄断案，当时美国政府和20个州起诉微软垄断，盖茨认为应极力抗争下去而不是和解。而鲍尔默上台后要求尽快将官司解决了。成本不是问题，公众对微软的态度更重要。鲍尔默认为，与政府抗争是吃力不讨好的事，一旦政府认为你有问题，自己怎么辩解都没用。微软总顾问布拉德·史密斯还记得，当时微软在其他20多个国家也面临着反垄断调查，在美国40个州牵涉到206起联合诉讼。此外还有来自12个竞争对手的起诉，包括SUN、IBM等老对手。

这些官司的和解，花掉了微软五六十亿美元。这一切靠的是鲍尔默的务实主义、人脉和处变不惊。史密斯说：“史蒂夫有非常强的人际关系技巧，我认为他在与人打交道方面一直都很强。

微软能够成为商用软硬件服务的最大供应商之一，也离不开鲍尔

默。今天，微软的企业解决方案业务产值达 200 亿美元。很多人以为这是微软靠 Windows 和 Office 自然而然能够做到的规模。而实际上，Exchange、Windows Server、SQL Server、SharePoint、System Center、Dynamics CRM 等都曾面临严峻挑战，微软坚持了下来，现在这些产品都成为微软的重要利润源。鲍尔默说，他花了好几年的时间才改变了公众对微软的印象，直到过去五六年，人们才开始觉得微软在企业解决方案上做得很专业，现在很多人甚至认为微软“天生为企业服务”。

力挺 Xbox

在很多关于 Xbox 起源的报道中，鲍尔默被描述为一个反对者的形象，而比尔·盖茨是主要推动者。实际上据鲍尔默所说，是否进入游戏市场是他就任 CEO 初期最重要的决策之一，批准实施 Xbox 计划是他树立自己执行官地位的转折点。鲍尔默说：“用 Xbox 打入客厅是我的决定，我的职责。我相信它是可行的。但是路上还有许多障碍，所以我保持耐性，并坚持我们所做的决定。”

前微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫还记得，鲍尔默当时花了半年时间组织了全面的商业评估，分析微软是否有机会获胜。“他愿意进入微软从未进入的这个领域，他看着商业模型说，这东西我们应该试试。”巴赫说。

从 2000 年开始，微软花了几十亿美元打造 Xbox 品牌，将一个使用非 Windows 操作系统的设备打造成微软进军客厅的核心产品。即使经历了 Xbox 的 40 亿美元亏损、亏损十几亿美元的 X360 三红危机，一直讲究“怎么赚钱”的鲍尔默还是坚持到底。

“Xbox 亏掉的那几十亿美元很容易令人哀叹，”微软战略师查尔斯·费兹格拉德说，“但是你要将它视作一个围墙，防止索尼和其他



游戏主机厂商断 Windows PC 的后路，那么与此期间 Windows 所赚的几千亿美元利润相比，那只不过是个零头。”

也有人认为鲍尔默对业务线的严格管控，导致集团反应迟缓，无法应对行业的突变，未能对新技术趋势有足够的准备，造成苹果、谷歌等强敌的崛起。而费兹格拉德认为，微软最大的挑战是公司规模过大。他认为微软应该分割成三家“苗条”的公司，而不是单一的超级大公司。

不过鲍尔默不认为微软太大，他相信微软不需要分割，而且现在的微软比他当初刚接手时更加专注。至少在 Xbox 身上，我们看到它正在与微软的其他产品融合，微软在消费电子事业上，正逐步形成一个坚不可摧的整体……

禁区勿入！AO级游戏现状考察

ESRB 迄今共评级 3.1 万款软件，其中 AO 级游戏只有 25 款

大概在十年前，M 级游戏（17 岁以上）还是一种非主流，那时的全球最大游戏发行商 EA 还一款 M 级游戏都没有。而十年后，M 级游戏已俨然是电视游戏的绝对主流。游戏内容似乎随着玩家年龄的增长而不断成人化。但让很多玩家纳闷的是，游戏评级在达到 M 级之后，基本就止步不再向前了。在此之上还有一个 AO 级（Adult Only），也就是所谓的 18 禁游戏，仅限 18 岁以上的成年人。光从评级定义上判断，其实 AO 与 M 之间的限制年龄仅仅相差一岁，但是整个行业对二者的态度完全是天壤之别。游戏公司们像躲避瘟疫一样尽可能避开 AO 级。

一岁之差

1994 年，由于《致命格斗》、《毁灭战士》等暴力游戏的出现，美国多名参议院提议制定了“1994 电子游戏评定法案”，由此诞生了“娱乐软件评级制度”，也就是一直沿用至今的 ESRB。从 ESRB 诞生之日起，就有 AO 级游戏的存在。但是 AO 级游戏极其罕见。根据 ESRB 的网络数据库，在其成立至今进行评级的 3.1 万款软件中，只有 32 款是 AO 级，其中游戏只有 25 款。

ESRB 官方对 AO 级游戏内容的描述是“内容仅适合 18 岁及以上的成年人，可能包含较长的强烈暴力场面、性爱画面以及真钱赌博”，此外还有一些警示内容，包括：强烈性内容、成人性主题、裸体、强烈语言、吸毒、血腥、成人笑话等。



虽然只有一岁的年龄之差，但 AO 级游戏从定义上就给人以围绕“成人内容”的感觉。主机厂商与零售商都尽可能避免 AO 级游戏。索尼、微软和任天堂都禁止第三方在他们的主机上推出 AO 级游戏。所以 AO 级游戏只会出现在 PC 等开放平台上。Valve 也允许部分未评级游戏出现在 Steam 平台上，但同样是找不到 AO 级游戏。苹果同样严格禁止 AO 级游戏登陆 App Store。

美国的游戏零售商们都全力拥护 ESRB，不允许 AO 级游戏出现在他们的货架上。这样就卡死了 AO 级游戏的销路，成为所有游戏发行商极力避免 AO 级的主要原因。可以说，如果游戏被 ESRB 评为 AO 级，基本上就相当于被判了死刑，游戏厂商宁愿删减修改游戏内容，也要将评级改到 M。

AO 级游戏可以说是处处受限，投资者也绝不愿意往一款可能被评为 AO 的游戏身上投钱。就连 Kickstarter 这种网络众筹平台，也不接受成人内容。所以不仅是大公司，独立游戏开发者们也会像躲避瘟神一样躲避 AO 游戏。

勾引我

独立游戏工作室 No Reply Games 曾经推出了一款 AO 级冒险游戏《勾引我（Seduce Me）》，也因而饱受困扰。该公司女性创始

人Miriam Bellard说，2012年他们的游戏被Steam通知下架，因为存在“令人不悦的内容”。但是Bellard并未因此屈服，她坚持不修改游戏内容。“我们之所以坚持AO级有很多理由，我们相信我们做的东西，我们想要给成年人做一款游戏。我们快把钱花光了，也无法进行修改。但我们没想到会招惹那么多的仇恨，以及那么严重的财务后果。”

与Valve之间的争吵使得No Reply和《勾引我》短暂获得了许多媒体的报道，得到了一家小型独立工作室很难获得的曝光率，但这也只是昙花一现，很快被人遗忘。“我们天真的以为独特的内容可以填补市场空白，最后会通过口耳相传效应成功。但是我们错了。”

ESRB总裁Patricia Vance认为，AO级游戏并不是被评级制度锁死的，最终还是因为玩家不认可。“发行一款商业上可靠的产品，有时候需要在创作上做一些妥协，才能实现市场潜力最大化。这在所有娱乐介质上都是真理。”

ESRB将AO级游戏比作电影中的NC-17级，我们常说的B级片大多就是属于NC-17的范畴内。这些影片以色情或超暴力内容为卖点，一般制作粗糙，属于小众向电影。主机厂商认为，这种游戏对自己的主机毫无价值，不仅没有多少商业潜力，而且还会影响自己的品牌形象。

美国游戏业对色情的管制比暴力严格得多。不少M级游戏里都有极端的暴力表现，但是一旦出现露骨的情色内容，就很容易被划分为AO级。所以ESRB的AO级游戏一般是含有情色内容。比如冒险游戏《Lula 3D》，号称采用了专用物理引擎“乳摇技术”。真人实拍的《Riana Rouge》则是邀请《花花公子》的裸模拍摄，内含色情演



出，其主要内容就是黄色笑话和裸女辣舞。其他AO级游戏还有《单身 调情人生》、《花花公子 豪宅》等。这些游戏的共同特点就是缺乏游戏性，完全靠卖肉。

还有一些就是纯粹的色情游戏。某些工作室就是冲着AO级来的，他们知道市场渠道会被卡得很窄，他们只需要满足这个小市场的需要。加州的“桃子公主”公司从日本进口了大量18禁电脑游戏，将其翻译成英语。这些所谓的“工口游戏”其色情与过激程度往往令美国人吃惊。比如当年的“《尾行》系列”曾导致美国主流媒体举国讨伐。

“桃子公主”的总裁Peter Payne说，在这个小市场里自由自在挺好，如果因为微软的政策就把露底裤的画面取消，“那简直是世上最无趣的事”。

简单粗暴

游戏产业全体抵制AO级的另一个原因，是因为游戏仍然被大多数人认为是给孩子玩的。电影可以用“艺术”的理由加入成人内容，而游戏里加入这些东西会被认为是“毒害青少年”。而事实上，根据ESRB在2010年做的调查，18岁以下玩家所占比例只有25%，26岁以上玩家比例超过50%。

随着独立游戏以及网络发行渠道的崛起，越来越多的小开发商打起了成人游戏的主意。因为不需要走传统零售渠道，他们的游戏不需要通过ESRB的评级，也不会受到零售商与主机厂商的限制。这些游戏不是“AO级游戏”，而是“成人游戏”。它们涉及ESRB敏感的成人内容，但并不是粗制滥造的色情游戏。

那么，是否有可能出现一个成人游戏中的战斗机，从此改变人们对成人游戏的看法？

《勾引我》的开发者都有3A级大作开发经验，Bellard和她的创业伙伴Andrejs Skuja都曾在Guerrilla Games工作，参与了“《杀戮地带》系列”的开发。Bellard说：“Andrejs和我都是Guerrilla的视觉设计师，虽然Andrejs喜欢设计科幻士兵，我也喜欢设计科幻建筑，但我们都有点厌烦了那种硬派的美术风格。我们想做一些明亮、鲜艳、现代的画面。”

《勾引我》的目标是做一个有趣而又高大上的情色游戏，就像一些经典情色小说一样。Bellard和Skuja发现将性主题做成游戏机制是最难的部分。他们最终决定将游戏的大部分内容做成卡牌游戏的形式，但他们后来对这个决定后悔了。Bellard后来意识到，有时候性主题就要简单粗暴，不能搞得太费脑子。“就像一个好朋友对我说的，‘当我硬的时候就不想思考了’。”

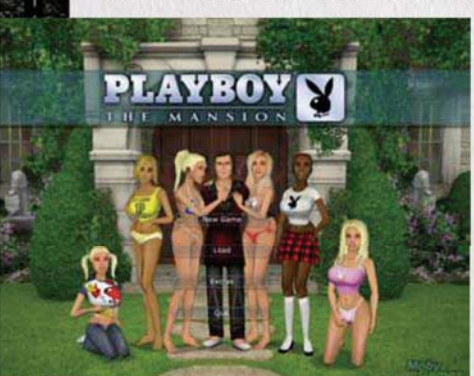
所有游戏开发者都希望自己的游戏让更多人玩到，成人喜剧游戏《风流拉里》的制作人Al Lowe说：“我对所谓的艺术市场不感兴趣，有人在做这个，这很好，我钦佩他们。但是我自己只想让更多人欢笑，而AO级会对此造成限制。所以在开发新作的时候，我们决定多一些搞笑内容，少一些裸露，避免被评为AO。”

Lowe认为情色游戏之所以很难做好，是因为性爱涉及到情感与人际关系，而这在游戏中是很难表现的。主流大作市场上积累了几十年的经验与技术，才做出来《暴雨》、《最后生还者》这种游戏，所以整个游戏市场还没有成熟到可以去做一个优秀的情色游戏。

不管怎样，Vance认为：“游戏好不好卖不是看暴力或者性，或者画面有多暴露，很多游戏包罗万象各种东西都有，同样也不好卖。一个真正成功的游戏取决于出色的游戏设计、精彩的剧本、形象鲜明的角色，最重要的是要有好玩的游戏性。”Vance表示，ESRB并不反对AO级游戏，实际上她认为AO级游戏未来可能会更受欢迎，而这对ESRB“将会是件好事”。她相信如果有开发商愿意并且能够制作吸引广泛用户的AO级游戏，ESRB本身会获得更大的支持。因为消费者会更需要通过ESRB来分辨游戏内容。过去几年来，因为M级游戏的流行，ESRB的社会认知度已经大大提高。

“我相信很多开发商都对做AO游戏很感兴趣，”Vance说，“我记得有许多次在下班后的喝酒闲聊时，开发者们都会说到如果能做个性爱游戏该有多棒。我认为缺乏性内容并不是因为缺乏兴趣。”

数字发行渠道正在逐步取代传统零售渠道，小开发商们的游戏将会有更广的销路，这是AO级游戏发展的一个先决条件。“迄今为止，游戏产业还是大公司们主导的。而大公司天生保守。”Ballard说。





山内一典：推动虚拟界线

关于山内一典的纪录片，讲述《GT 赛车》如何改变全球赛车文化





1990 年代初，索尼刚开始进入游戏业时，一个叫做山内一典的年轻人想要做一款赛车游戏，那是他从 15 岁起就有的梦想。但索尼有其他的想法。当时地球上最畅销的赛车游戏莫过于 SFC 的《马里奥赛车》，刚成立不久的 SCE，认为应该做一个类似的卡通题材赛车游戏，真实系的赛车模拟游戏不会畅销。无奈之下，山内一典只有做了个类似于《马里奥赛车》的《MotorToon Grand Prix》。但在这款卡通赛车里，深深地埋藏了初代《GT 赛车》的精髓。

1997 年《GT 赛车》终于上市，那时从山内一典到 SCE 经营层，都不可能想象到这款赛车游戏会变成怎样的社会现象。不久，《GT 赛车》成为全球最畅销的赛车游戏，开创了“模拟驾驶”这种全新游戏类型。它的影响力早已超越游戏的范畴，甚至改变了人们对汽车的认识，以及汽车公司的宣传营销方式，乃至专业赛车手们的培训方式。可以说，《GT 赛车》改变了赛车文化。

尽管如此，山内一典仍然保持着低调、沉默，或者可以说像个看不见的幽灵一样，站在这一切的背后，静静看着这一切的变迁。“《GT 赛车》系列”的销量已经超过了 7000 万套，山内一典本人已经成为一名专业赛车手。在线视频点播巨头 Hulu 邀请他拍摄了一部纪录片，名为《一典：推动虚拟界线》。

想要通过该片了解山内一典经历与生平的玩家可能会有点失望，今年 46 岁的山内一典在纪录片里依然保持着神秘气息。纪录片将他描述为一个极度讲究细节、热爱速度以及强烈热爱冒险的人，有时他对待工作又像个孩子一样充满好奇。

纪录片的导演 Tamir Moscovic 是一个自学成才的车迷，他的汽车收藏包括保时捷 911、993 和宝马 E30。他说希望通过这部纪录片让大家知道山内一典其实是个艺术家，过去 20 年来，他都在追求一个同样的爱好。

作为一个赛车手，山内一典所创造的赛车游戏是绝对权威可信的，从你进入游戏的那一刻起，就能处处感觉到关于汽车的专业性与权威性。从纪录片中可以看到，Polyphony Digital 为“《GT 赛车》系列”所做的细节有多么庞大繁杂。山内一典还带着他的队伍到各赛车场，通过激光束扫描赛道表面，将沥青道路上的所有瑕疵都真实捕捉还原。可以说还没有哪款游戏像《GT 赛车》那样事无巨细地将现实赛车世界还原。

山内一典对赛车文化的另一个重大贡献是“GT 学院”的创立。这是一个为赛车玩家实现梦想的计划，精通《GT 赛车》的玩家可以通过“GT 学院”学到真正的赛车技巧，通过非传统的培训方式，成长为职业赛车手。

由于“《GT 赛车》系列”在全球车迷中有着巨大的影响力，现在各汽车公司都对该系列非常看重，他们都尽量让自己的新车出现在《GT 赛车》新作里。比如 Corvette Stingray 就尝试了在《GT 赛车》以及现实世界里的同步首发。很多日系跑车因为《GT 赛车》的收录，促使其在美国的销量大增，包括斯巴鲁 WRX、三菱 Lancer Evolution、日产 GT-R 等。

山内一典也影响了新一代的汽车设计师。通用汽车全球设计总监 Clay Dean 说：“如果我们设计了无法在现实中建造的汽车，那么就可以在游戏中尝试。”打造一辆全新概念车需要很高的成本，而在游戏里，汽车设计师们可以尽情释放自己的想象力。Gran Turismo Vision 系列概念车由此而来。

在这部纪录片里，可以看到山内一典驾驶亮黄色雷克萨斯 LFA 在东京街头疾驰，以及在洛杉矶驾驶 Corvette Stingray。“《GT 赛车》只是一个游戏吗？游戏就是它的全部吗？我认为它也是一场运动，《GT 赛车》是我们与玩家和粉丝分享赛车文化的运动。”山内一典说。





游戏评台 GAMER CRITICISM

2013年年底次世代终于来临，而且2013年末我们迎来了众多优秀的大作。因此作为2014年第一期《游戏·人》，本期为大家送上游戏评台特大号，10页内容网罗了近几个月16款精彩大作。虽然大家拿到这本书的时候可能春节假期已经完结，但如果读过评论之后对游戏感兴趣的话，一定要尝试一下哦！

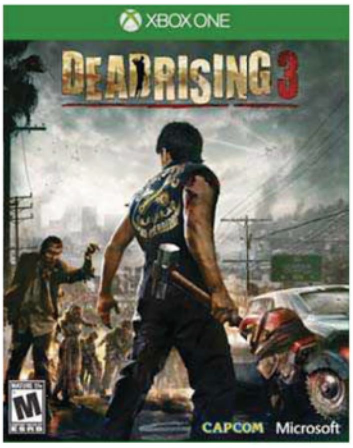
次世代我最好玩！

丧尸围城 3

Dead Rising 3

机种 XOne　厂商 Microsoft　类型 动作冒险　发售日 2013年11月22日

当今世界第一游戏当属狂销3000万套的《横行霸道Ⅴ》，该系列自3代开始大红大紫，奠定了开放世界游戏的王者地位。其实早在《横行霸道3》流行的时候，日厂也在开始往开放世界游戏方向努力，只是限于技术，日厂建设的开放世界规模较小，将其称之为开放街道、开放村镇更合适。不过世界不大的缺点可以用其他要素来弥补，像《侍道》的多结局、《如龙》的迷你游戏，都是出彩的例子。“《丧尸围城》系列”诞生于X360，表面上看是根正苗红的美式游戏，其实骨子依然走的是日式开放世界游戏的路子。



全面更新的技术力

Xbox One发售后不久，微软在卖场里放出了《丧尸围城3》的试玩版，旨在吸引玩家购买。有不少人在玩过试玩版之后都感叹游戏画面太差，但事实上真是这样吗？

所谓画面好坏，要看和谁比。如果拿《丧尸围城3》和《崛起 罗马之子》比，那肯定是大为不如。就算和本世代的《横行霸道Ⅴ》比，《丧尸围城3》也不是全面占优。但真要和系列之前的作品比，本作的画面表现无疑是巨大的。作为一个从初代开始玩起的老玩家，我第一眼看到本作画面时的感受甚至比《崛起 罗马之子》还要震撼。

帧数问题是本作的一大软肋，也是很多人指责本作的一大论据。但帧数问题应该辩证地看，如果本作同屏就十来个丧尸还出现帧数问题，那的确是技不如人。但如今玩家看到的情景是整条街塞满了丧尸，如果把这些丧尸换成现实中的人，那这场面也只有狂欢节赶庙会时才会出现。事实上本作不仅画面大大加强，而且地图面积大幅增加，更重要的是游戏还实现了一旦进入游戏即零读盘，这对于玩过前几作的玩家来说可以说是惊天动地的进化点。纵观本世代的开放世界游戏，还真没几个游戏能做到这点。所以说，《丧尸围城3》同样是很有次世代范儿的正GAME。对于这种游戏，您就别对着一面墙、一根草去深究贴图精度了，抬起头来，成千上万的丧尸正等着你呢！

更加丰富的游戏性

很多系列在更新换代的第一作上，都选择了画面进步、玩法缩水的路线，这是因为厂商觉得画面进步就已经是最大的卖点了，新鲜点子留到下作还可以当新卖点。但《丧尸围城3》不同，不光是画面进步，游戏玩法不退反进。

从游戏内容来看，3代可谓是集



系列之大成，像生存者、收集、食物合成、精神病、等级这些系列传统要素自不用说，2代的武器合成、番外篇的金牌挑战也全部到齐。可以这么说，除了主人公因为不是记者而去掉了拍照设定外，本作包括了系列此前的全部要素。

不光是网罗了全部固有内容，游戏还增加了组合车辆、PP试炼这样的新要素。2代大受好评的武器合成系统得到强化，游戏共收录了101种合成武器，而且更夸张、更强大，就连核弹这样的究极大杀器都能使用。游戏更加入了章节选择设定，让玩家能够自由回溯打过的章节，同样继承一切数据。这不仅提高了游戏的自由度，也大大减少了玩家重复作业的时间，不得不说这一设定实在太体贴了。

不过也正因为引入这一系统，使得生存者的状况难以把握。为此游戏不得不减轻了生存者的分量，除了关系到部分成就外不再有什么用。另外可以自由选择章节也让旨在全事件完成的玩家生存压力大减，难度因此暴跌。但总的来说这一设定绝对是值得肯定而非否定的。

开创性的移动设备联动

Smartglass是微软大力推进的第二屏服务，它可以方便地将手机、平板、个人电脑和Xbox 360、Xbox One联系起来。但以往的联动内容多局限于系统操作，如果落实到单个游戏上则并没有什么特别之处。但进入Xbox One时代之后，微软推出的升级版Xbox One Smartglass（以下简称SG）改变了这一局面，而《丧尸围城3》就是其中表现较好的游戏。

SG在游戏中功能相当多，首先它可以当GPS使用。玩家只要在移动设备上点击地图，游戏中就会立刻出现对应的方位指示。玩家还可以通过SG来寻找道具，同样只要在SG上点击道具种类，电脑就会自动搜索玩家身边最近的道具位置，然后在游戏中标明。

此外游戏还设置了数量繁多的SG联动任务，必须用SG才能接到任务，完成之后都有不错的奖励。游戏中分布着不少的军用武器箱，这些东西也必须使用SG才能打开。而当玩家完成了SG联动任务后，可以获得奖励点数。利用奖励点数可以呼叫军方的支援，从无人机援护到大规模空袭应有尽有。此外使用SG之后，你的移动设备就可以当作游戏中的手机使用，接到电话时语音会直接从移动设备发出，很有身临其境的感觉。

Xbox One Smartglass如今已登陆WP8、Win 8、iOS、安卓四大平台，可以说是几乎涵盖了玩家的游戏生活。

《丧尸围城3》当然不是一个完美的作品，仅从技术力来说就有不少进步空间。但日厂的次世代首发作品就能部分赶超《横行霸道Ⅴ》这种本世代顶级大作，这让我们看到了Xbox One的无穷潜力。本作也是目前所有次世代游戏中最具可玩性的作品，只要你不晕血反暴力，就没有任何理由错过！





进化度 ❤❤❤❤❤　点评人 纱迦

喷饭时刻：游戏中战胜一个精神病BOSS后，你会拿到一个颇似男性某器官的武器，该武器自带冰火双重属性，左右摆动为冰，前后摆动为火。换一身V字泳装再使用这个武器……到目前为止我还没见过有谁没笑抽的。

赛车竞速游戏新高度

极限竞速 5

Forza Motorsport 5

机种 XOne　厂商 Microsoft　类型 竞速　发售日 2013年11月22日

赛车游戏的新标杆

说起拟真赛车竞速游戏，许多玩家最先想到的会是画面和手感，毕竟要想让玩家更沉浸于游戏当中，这是先决的条件。而依靠 Xbox One 的强大机能，作为次世代游戏的先行者，《极限竞速 5》交出了一份让人满意的答卷。本作的光影效果相当出色，透进车窗内的和煦阳光以及照在车上的反射光线都相当真实而华丽。作为最重要的赛车建模也有了飞跃的进步，制作组不再满足于车体外观，就连车体内部也做得尽善尽美。而且不仅在多边形参数，质地清晰度有了大的突破，在许多细节上也精益求精，就连橡胶上的擦痕以及磨损的混凝土质感都能一一表现。试想想车辆通过有积水的位置，车前灯的玻璃会溅到水滴，在干掉后甚至还能留下水印，让人惊奇！除了车体本身，赛道和周围的环境塑造也是非常的用心。真实而美丽的程度堪比实际中的建筑物，每个构筑部分都非常精致准确，许多建筑也会根据赛道的不同而赋予了不同的风格。在赛道上也有一次跃进的进化，路面的颗粒感像极了真实的赛道，斑驳的表面和新旧不一的车痕随着玩家的一圈圈驶过，都有所变化和不同。更重要的是上面所说的一切都是在 1080p 的高解析度和 60 帧的流畅程度下实现！





竞速游戏新方向

以为这款游戏只有画面和手感？那你可就错了。随时切换到摄影模式是本作的一大特色。玩家可以从各个角度旋转镜头，寻找合适的风景进行拍摄，更让人惊喜的是镜头的微调项目非常多，包括光圈、快门等，效果可以和真实的单反相媲美，喜爱拍摄的玩家还能在游戏中享受一把拍车瘾。极其真实的车损系统是拟真赛车游戏的标志，本作中每一台车都有极其真实的损坏贴图。并且每一台车在遇到碰撞时都会有极其真实的物理引擎来计算反作用力，这一切都不会让玩家从游戏中脱离。云端 AI 的引入，更是揭示了未来竞速游戏的新方向。云端服务器将收集玩家的游戏数据，让游戏中出现的 AI 更睿智，为玩家构建了一个“真实的”虚拟赛车环境。它会记录玩家在何处加速、何处转弯、何处利用一些小动作来阻碍对方前进并记录在云端，应用在和朋友竞速当中。而在云端 AI 不仅仅用在 AI 的构筑上，还将无缝地应用到玩家的其他设置和爱好当中，为每一个玩家提供最贴切最独一无二的游戏内容。

爽快度 ♥♥♥♥　点评人 时雨

超车时刻：“接近拐弯点了！赶紧抓住机会切内线！什么！居然挡在我面前！这家伙莫非就是时雨的数据？！”听着游戏室传来了稀饭的哀嚎，我悄悄一笑，深藏功与名。弯道技术是竞速游戏中超越对手的最佳时机，利用“外内外”的切法是最普遍的超车方式。由于云端的引入，学习了你驾车的 AI 完全可以用来坑小伙伴哟！

华丽与简约的奇妙组合

崛起 罗马之子

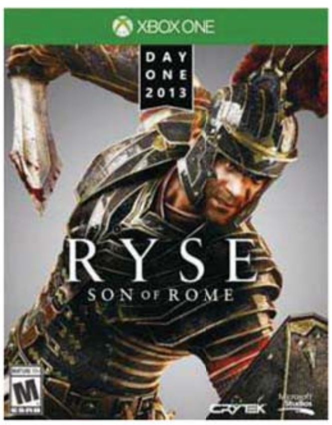
Ryse: Son of Rome

机种 XOne　厂商 Crytek　类型 动作　发售日 2013年11月22日

崛起起源

当《崛起 罗马之子》刚刚公布时，这款作品甚至还没有如今的副标题，其故事背景还是和古罗马有关，但却是一款 X360 独占的体感游戏，应用 Kinect 的体感功能，玩家能够化身为罗马斗士，使用盾牌和长剑与敌人战斗，摆出特定的动作就可以发动华丽的连击。但那时候，这款游戏的概念还并不是非常成熟，许多攻击动作的幅度相对较大，游戏时间一长，恐怕会让玩家累得够呛。

于是，当我们再次看到《崛起》时，它已经成为了一款动作游戏，这对于开发商 Crytek 来说还真是个大胆的新尝试，要知道在本作之前，他们开发过的游戏是清一色的第一人称射击，主要开发组 Crytek 法兰克福工作室的作品包括《孤岛惊魂》首作和“《孤岛危机》系列”三部曲再加上一部外传，而另一个开发组 Crytek 乌克兰工作室则制作了 PC 上的第一人称射击网络对战游戏《战争前线》，甚至是目前肩负重任的 Crytek 英国工作室正在制作的两款作品《时空分裂者 4》和《国土防线》都还是 FPS，在 Crytek 的游戏阵容里，《崛起 罗马之子》可谓真真正正的独树一帜。



不温不火

那么，作为在动作游戏领域的第一次尝试，《崛起 罗马之子》是否有辱 Crytek 的名声？算不上，这款游戏的素质还是对得起 Xbox One 首发游戏的身分。反过来说，《崛起 罗马之子》是否能够让 Crytek 在游戏界获得的评价进一步上升？也算不上，这款游戏甚至不是 Crytek 所制作过最好的游戏。



总体来说，本作给人的感觉就是：不愧是 Crytek 的游戏，它拥有或许是目前次世代游戏中最优秀的画面表现，其美工水平也令人叹服，足以把宏伟的罗马帝国和神秘的不列颠土地塑造得美轮美奂。但在游戏系统上，它有着 Crytek 的老毛病，虽然有着众多流行元素，游戏性尚可，却没有足够的深度，设计上也不够考究。举个例子，游戏中玩家能够消耗专注值进入专注状态，这个状态之下敌人移动速度会变得极其缓慢，而主角马吕斯可以发动特殊的攻击来快速击杀敌人。问题是，这个模式对杂兵来说实在太强，玩家一开启基本就能将他们一一秒杀，而且还可以通过在战斗中发动终结技来补充专注值，使得这个模式能够一用再用。但这个模式对 BOSS 完全无效，玩家必须刻板地砍两刀躲一躲地慢慢把 BOSS 磨死，这种缺乏基本架构概念的系统设计也使得这款作品失去了焕发新光彩的机会。

结论

靠着一个还不错的故事，《崛起 罗马之子》总算成为了一款令人满意的游戏，但想要令其成为一款动作游戏杰作，Crytek 还有很长的路要走。

绚丽度 ♥♥♥♥　点评人 稀饭

续作展望：因为《崛起 罗马之子》本身的故事是完整的，所以玩家能够再看到马吕斯的机会不大，但使用罗马帝国作为背景并加入奇幻元素的故事本身则大有可为，游戏系统只要加以打磨也会大幅提高可玩性，所以在维持《崛起》这个品牌的情况下扩展出一个次世代动作游戏三部曲还是相当可行的。

首发不能承受之重

KNACK

KNACK

机种 PS4　厂商 SCE　类型 平台动作　发售日 2013年11月15日



《KNACK》是 SCE 日本工作室制作的一款卡通奇幻风格的平台动作游戏，在 PS4 公布初期就有宣传。从主角钠克由无数神器零件组合而成的巨大化造型就不难看出，这款游戏主要是用来炫新主机的物理机能的。不过由于《驾驶俱乐部》延期，PS4 首发的独占光盘游戏实际上只有《杀戮地带 暗影坠落》和《KNACK》这两款了，顶着次世代首发之名，加之《KNACK》又是惟一的原创作品，在对次世代期待已久的媒体眼中，所有的缺点都会被无情地放大，《杀戮地带》这种级别的游戏尚且如此，何况是一款貌似低龄向的卡通游戏呢？

低分要信谁？

从已有数十家国外媒体对《KNACK》的评分来看，最高 84 分，最低 30 分，评价高低好坏差异巨大。但不得不说，任何玩家看到低分时，握着 60 美元的手都会不由自主地往后缩一缩。在认真体验过成品之后，个人认为那些打低分的媒体对于本作难免有低估之嫌，或许他们并不知道游戏通关后追加的时间挑战和斗技场模式挺有意思，甚至还没打到第一场 BOSS 战就草草盖棺。

受题材所限，本作的画面看起来不够惊艳，但对大量物体的实时演算，多种材质和特效的运用还是体现出一些次世代的机能进化，比如 KNACK 与冰、木头、铁矿组合就很有意思，冰 KNACK 会被晒化，木 KNACK 会着火，铁 KNACK 会受磁力机关影响等等。要在本世代主机上实现这样丰富的效果还是相当困难的。

不可否认的是，SCE 日本工作室不缺乏创意，但在技术上一直鲜有突破，比如实际游戏时，帧数还比较稳定，但是一到过场动画部分帧数就会突然降下来，前后一对比尤为明显，虽不影响游玩操作，但很容易被人吐槽。另外，工匠气息浓郁的开发者们还经常点错技能树，例如纠结于 KNACK 身上的零件个数，却没想着分出些机能，把整体画面再提升一个档次，殊不知镜头一拉远，根本没人会在乎这一大堆积木是不是在以真实自然的方式运动着。还有就是 KNACK 的外形，没变大时还挺可爱的，变大时不仅面目狰狞，而且多少有些引发密集恐惧症的可能。无论从日式审美还是美式审美来看，这个造型都不够讨巧。

试想一下，游戏一开始不是在场景单调的工场里进行教学，而是巨大的 KNACK 在敌方的基地里肆意破坏，再来几段酷炫的脚本演出，然后再把时间线倒回来故事的一开始，可能情况会好很多。只可惜《KNACK》选择了最为传统的故事架构和游戏方式，显得过于平淡，作为一件商品，缺少"卖相"，很难在第一时间抓住试玩者的眼球。实际情况是，游戏流程差不多要过四分之一才渐入佳境，中后期明显比初期精彩，这种慢热的流程安排以现在的游戏评论趋势来看是很吃亏的。

"高分信媒体，低分信自己"是评论界的陈词滥调，正如《KNACK》所遭遇的首发尴尬。刚才已经说过，对于新主机的首发游戏，媒体往往会有比较高的期望值，评判标准也会明显提高。而 PS4 首发独占少，玩家还是有意愿去尝试这类新作品的，但不排除受媒体评价影响而退缩的情况。比较有趣的是，《KNACK》在普通用户中的口碑并不差，亚马逊网站上有八成购买者给出四星和五星好评，似乎是要将"低分信自己"贯彻到底！



是乐高还是忍龙？

在 E3、TGS 上试玩过后，我与我的同事都认为这铁定是一款奖杯神作，充其量也就是乐高范儿的游戏，浑身"积木"的 KNACK 让我对这一点深信不疑。拿到成品后，我毫不犹豫地直接从 HARD 难度开始了自己的第一个 PS4 光盘游戏。

游戏的操作很简单，甚至没有用到新手柄的触控板功能，系统走的也是平台动作游戏的复古路线，解谜的部分很少，没有技能成长要素，也没有多彩的武器装备，只靠一双拳头打天下。利用简单的按键组合，就能使出冲跳快速移动、攻击硬直取消等实用技巧。

HARD 难度通关花了我 11 个小时，不仅仅是因为游戏有十三章的厚道流程，主要是其难度之高实在有些始料未及。在 HARD 难度中，与你体型均等的敌人几乎都有将你一击致死的招式。尽管 KNACK 变大的同时体力槽会变长，但敌人的量级也在变化，所以整个流程总是处于不是你秒人就是人秒你的状态，容错率很低。在到达下一个检查点之前，一般会安排三场左右的战斗，高难度下任何失误都足矣致命。

KNACK 在绝大多数时间里都无法进行远程攻击，纯粹的贴身肉搏十分考验出招时机和距离把握。而敌人的兵种丰富，往往都是远近配合，谨慎躲闪，大胆进攻，合理分配必杀技的使用，方能化险为夷。朴素的攻击方式并非游戏的软肋，感觉简洁爽快，并富有挑战性，对于喜欢传统风格的玩家来说，是能够逐渐感受其中乐趣的。不过面对这样的游戏难度，小朋友们怎么把持得住？所以系统还是开了个后门，那就是双打。2P 角色的体力机制与 1P 差别很大，挂掉了也能无限复活，适合家长带得孩子，玩家带着恋人一块玩儿，被高难度折腾得死去活来的同学也找到了救命稻草，算是游戏中最体贴的一个设定。

当然，游戏中不体贴的设定也有不少，比如收集不能跨难度继承、选关不能用来补收集、宝箱里获得的东西是随机的等等，就连必须通 HARD 才能出最高难度的设定在当今的游戏界其实也不主流了。对于完美主义者来说，打底得两遍 HARD 外加一遍 VERY HARD，还有时间挑战和斗技场全 5 星评价，外加刷道具，一方面够折腾，另一方面耐玩度倒是足够了。

美式游戏日式思维

游戏刚公布时，可能不少人都会有些诧异，为什么日本工作室会做这么一款欧美味十足的动作游戏。尽管从角色造型、故事背景看的确如此，甚至硬派的难度也像是为老美玩家打造。马克・塞尔尼谈及《KNACK》时，多次提及本作有着《古惑狼》的精神、难度和普及的年龄段，游戏中也的确可以看到不少《古惑狼》的影子，但从骨子里来说，这还是日式制作理念下的产物。

首先主角其实是巨大机器人的变种，而游戏中的几个 BOSS 也都被安排成了敌方角色"开高达"。其次是操作手感要明显优于一般的美式动作游戏，打击时的命中感也挺实在。另外，从各种细节不难看到新老日式游戏的思维模式对本作的影响，包括有些难为玩家的系统设定。

这么说起来《KNACK》在大洋彼岸获得两极评价或许也在意料之中，它有着自己的坚持，却要担负超额的次世代重压，这是它的不幸；但是，正因为新时代的到来，原本不起眼的 KNACK 才会被人们牢记，这是它的幸运！





密恐度 ♥♥♥♥♥　点评人 胜负师

丧病时刻：一周目没细数，估计自己死了不下 150 回。据观众反映在一边观看的过程有很多的"快乐"，这让我回想起了当年玩《忍龙》时的情形。而且HARD居然还不是最高难度，VERY HARD 不仅贯彻一击死原则，敌人的攻击动作和各种机关还都加速了，丧心病狂啊！

见证次世代的画面进化

杀戮地带 暗影坠落

Killzone: Shadow Fall

机种 PS4 厂商 Guerrilla Games 类型 主视角射击 发售日 2013年11月15日



要问当今游戏界什么类型的游戏最能体现画面的优劣，那么绝对非主视角射击游戏莫属，作为为PS4保驾护航的《杀戮地带 暗影坠落》，其在画面表现上确实很好地将PS4机能强大的一面呈现出来，游戏中呈现的光影效果十分惊人，远景也清晰可见，更重要的是作为一款主视角游戏，在如此精细的画面下仍能保持极为充足的帧数，使得游戏体验十分畅快。

但是，一款游戏仅靠画面的优异是无法吸引玩家长时间玩下去的，游戏的内容才是真正的精华所在，那么本作的游戏性表现如何呢？很遗憾地告诉大家，抛开画面因素，单凭游戏素质而言本作更像是一个赶工的半成品，在发售之初，游戏最初期的版本中其实有各种各样不合理的设置，最突出的一点是没有任何的流程提示，加上地图较大，玩家往往会出现不知去往何处的窘况而白白浪费大量探索的时间，虽然这些问题已在后续的更新中一一被修复，但仍然难掩赶工的痕迹。单机部分最遭玩家诟病的是游戏的节奏，游戏的流程设计十分拖沓，场景重复性也很高，原本主视角射击游戏应有火爆快感在游戏中难以体现。在核心系统方面，



新增了无人机的设定，但这个功能十分鸡肋，除了少数核心玩家会去挑战的最高难度外，很多时候玩家根本不记得这个无人机的存在，即使仅凭手上的枪械一路杀过去也毫无问题，而且在操作方式上也有点为了使用手柄触摸屏而使用的嫌疑，繁琐的操作方式反而使得这个系统变得不实用。

剧情方面，本作的故事发生在《杀戮地带3》的数十年后，不仅故事略显俗套，而且制作组讲故事的水平十分有限，剧情的交代在过场中并没有好好展现，反而在游戏过程中通过对白的形式作苍白的陈述，如果不完成游戏中数目多且零碎的收集，很难全面理解游戏的背景，随着游戏的发展，剧情中众多硬伤慢慢浮现，因此对剧情有所期待的系列玩家恐怕要失望了。

虽然前面说了游戏不少的缺点，但是游戏的网战却值得肯定，虽然对比3代，5个可选职业被缩减到了3个，但取而代之的是每个兵种拥有更多的技能，通过搭配即使是同一个兵种也可以衍生出各种更具个性的风格，每个技能的等级也存在等级的概念，使得乐趣并未有所减少。虽然《杀戮地带3》中的“刺杀VIP”玩法在本作中已被移除，但一些经典的玩法被细分为几种新的玩法，多达千个以上的挑战项目也使得玩家有继续玩下去的动力。

虽然《杀戮地带 暗影坠落》的表现确实不尽人意，但作为首发游戏已经完成了它的任务，仅凭其划时代的画面表现，也足以为其他同类游戏建立了一个基本的标准，在PS4首发初期软件阵容匮乏的情况下，《杀戮地带 暗影坠落》还是值得一试的，毕竟这也是PS4当前最具次世代范的游戏，没有之一。

绚丽度 ♥♥♥♥♥ 点评人 伽蓝

坑爹时刻：游戏中随处有名为录音的收集，在收集后按Options键方可配合字幕了解整段录音的剧情，但在回到游戏画面后居然会重新将这段录音回放到按Options键前，也就是说玩家想要了解内容就必须完整听2次整段录音，除非你把声音关掉，实在坑爹……

一机当千的表与里

真·高达无双

真·ガンダム无双

机种 PS3/PSV 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2013年12月19日



看到《真·高达无双》标题里的那个真字，很难不让人联想起去年的《真·北斗无双》。《真·北斗无双》是个不折不扣的劣作，那么《真·高达无双》呢？幸好《真·高达无双》的素质还是比较不错的，我甚至有一度认为本作能排进本世代最好玩的《无双》前5名，但可惜的是时间一长游戏的各种缺点也就暴露出来了。

优点的表与里

官方口中《真·高达无双》的最大优点是出场机体数量，这次玩家有超过120台机体可以使用。虽然这些机体依然分为一线机、二线机、量产机，但数量比过去加了不少，而且这次连巨大MA也可以使用，战舰还能作为援护攻击出场。

不过仔细分析一下不难发现，这120台机体的水分其实不少。可能是因为《SEED》系动画正在重播，游戏中两部《SEED》可谓出尽了风头，不仅出场角色多机体多，而且设计十分用心。像强袭高达和脉冲高达的换装就是以往系列中不存在的设定。此外强袭高达爆发后变身为完美强袭、强袭自由和无限正义爆发后会使用流星换装，都让FANS大呼过瘾。除了主角机之外，其他机体如晓、决斗高达，虽然不强，但都有各自的独特能力，反观其他作品就远没有这个待遇了。像《高达W》也是当年红极一时的作品，到了今天



连五小强都只出来3个，和3代一样，不得不说真是一代新人换旧人。不过有消息说《高达W》也快重制了，如此说来张五飞、托尔吉斯Ⅲ也快有出头之日了。

表与里的缺点

《真·高达无双》的评价各方面超越3代应无悬念，但它同时有个不如3代的地方，而且十分显眼，那就是没有继承3代的卡通渲染风格。众所周知《高达》原作绝大部分都是动画，采用卡通渲染风格十分合适，不知本作为何要摈弃这一优点。

不过要说本作真正的缺点，那就是最高难度设计不合理。本作其实在动作性方面下了不少工夫，例如减少推进槽的消耗、增加冲刺攻击的□回数、新增蓄力射击等等，但这一切全被最高难度毁了。本作的最高难度依然采用传统的高攻高防设定，最扯的是敌ACE的普通△攻击，发生快、无征兆、威力高，让人防不胜防。如此设定比当年“《战国无双》系列”敌大众脸的跑动中□还要无聊。而且跟《无双大蛇》和《真·三国无双》不同，敌ACE不仅能够作出超高速回避，防御力也高到不会被我方秒杀。在这么多限制之下，要想顺利过关就只能靠完全无敌的SP攻击了，其他的一切招式都是蓄SP槽的手段。

我在《游戏机实用技术》上给本作打了9分，如今看来这个分数的确高了。我打9分的前提是本作在动作性方面的进化，如今虽然在高难度下这些改进就是个笑话，但是如果你只打了7星HARD的话，一定能感受到“《无双》系列”过去独有的那种攻防有序的感觉。这才是《无双》真正应该做到的。

完美度 ♥♥♥ 点评人 纱迦

激爽时刻：头次用报丧女妖时，按照惯例C1、C2、C3、C4这么用上去，用到C4时真心惊了。这逆天的范围、夸张的效果，当真把独角兽轰至渣啊！报丧女妖真不愧是本作最强机师利迪的默认座驾！（笑）

当刺客遇上了海盗时

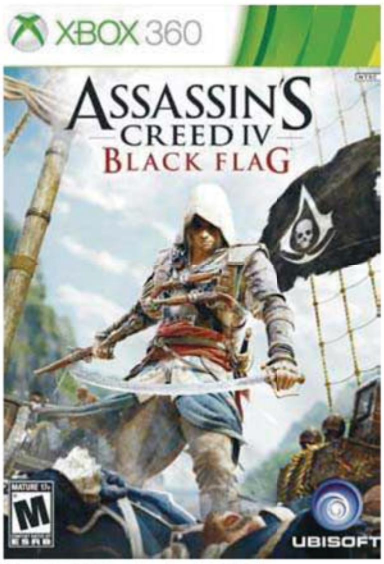
发售日 PS3/X360/Wii U:2013年10月29日 PS4：11月15日 XOne：11月22日

刺客信条Ⅳ 黑旗

Assassin's creed Ⅳ Black Flag

机种 PS3/X360/PS4/XOne/Wii U　厂商 Ubisoft　类型 动作冒险

刺客的传承



在评价上来说,《刺客信条Ⅳ 黑旗》要高于它的前作《刺客信条Ⅲ》,这使得两者在被用于对比时,往往被放在了两极。故事时间靠后的《刺客信条Ⅲ》具有一些无法忽视的缺点,而故事时间更靠前的《刺客信条Ⅳ 黑旗》则显得丰富而有趣。但其实真正玩过两作的玩家恐怕都清楚,后者的成功,离不开前者所作的铺垫和尝试,两者之间的许多元素都有着共通之处,甚至可以说是一脉相承。

最典型的例子,自然就是海战。这个最初出现在《刺客信条Ⅲ》中的新游戏方式不但在系列中是首次登场,哪怕纵观游戏界,使用这一题材来制作游戏的开发组都并不多见,不过作为首次试水,海战在《刺客信条Ⅲ》中的所占的比例并不特别高,而且在其操作方式上也有着欠考虑的地方。到了《刺客信条Ⅳ 黑旗》,因为玩家对海战部分大受好评,同时育碧自身可能也是早有预谋,海战直接成为了本作的主题,爱德华在大地图上移动时必须驾驶自己的双桅帆船寒鸦号远渡重洋,沿途会遇到神秘的海岛、载满财富的商船和其护卫舰,还有沉船遗迹和各种凶猛的大型鱼类。驾驶船只的方式也进行了大幅度的改动,尤其是使用船只本身各种攻击手段的方法变成了随着视角对应船身的位置而变化,方便易用,海战的过程也因此变得顺畅而充满了快感。这一切都必须归功于《刺客信条Ⅳ 黑旗》,然而如果没有前作的试水和得到的反馈,想要一年一作的“《刺客信条》系列”在新作刚推出时便达到这一高度,实在是有点天方夜谭。

刺客与海盗

从系列第一作开始,“《刺客信条》系列”走的就是刺客元素配搭一种文明题材的路线,这一点在时间跨度最大的《刺客信条Ⅱ》三部曲中体现得最明显,艾齐奥的故事从意大利的佛罗伦萨开始,然后来到了威尼斯,最后是罗马,到了《刺客信条 兄弟会》中,连西班牙城市维也纳都出现在了故事当中,当然跨度最厉害的自然还是《刺客信条 启示录》,老年的艾齐奥甚至来到了君士坦丁堡。当然,文明的跨度带来的变化体现得最明显的或许还是网战模式的各个角色的着装,在网战模式诞生以来,几乎每一作《刺客信条》的网战都会换一批不同的角色以对应作品中的文明特色。这一点在《刺客信条Ⅲ》和《刺客信条Ⅳ 黑旗》有越演越烈的趋势,因为当优雅的意大利贵族与刺客这种富含浪漫元素的结合被耗尽了价值后,育碧开始大胆地使用更为狂野的元素与刺客这个暗含着克制与冷酷意味的身分进行结合,当然,哪怕两者看起来再风马牛不相及,他们的精神价值观当中必须要有共通之处,不然结合就无法达成。所以哪怕刺客和海盗的身分看起来根本没有共通点,但在“《刺客信条》系列”的背景之下,两者都被赋予了一种重要的意义,那就是对抗强权,追寻自由。于是,结合了海盗与刺客身分的主角爱德华·肯威,就这么诞生了。



▲在本作当中,海战的比重已经占到了游戏的40%以上,足以看出育碧的大胆之处。

刺客航海记

作为世代交接的一作,《刺客信条Ⅳ 黑旗》其实蕴含了许多企图和战略,例如本作是以整个加勒比海,而不是某个特定城市为大地图区域,规模比起以往算得上非常宏大,游戏中实际蕴含的可玩内容也远超以往,光是探索哈瓦那,金士顿和拿索三个城市的隐藏要素就足以让玩家们忙活好一阵子,等解决了城市场景问题,还有一整个广大的加勒比海在等着玩家们探索,孤岛上的宝箱,走私者洞穴里的宝藏和玛雅石阵的秘密都需要被探索,除此之外还有四艘传奇船只位于地图四端,击败它们将是一个艰难的挑战,但随后获得的丰富奖励会让人觉得一切辛劳都有其价值。最重要的是,《刺客信条Ⅳ 黑旗》为本系列定义了一个次世代的规格,不再是局限于城市的地图规划,不再是仅仅建立在刺客与圣殿骑士斗争前提下的游戏元素,还有最重要的,不再只是局限于让玩家操纵刺客攀爬跳跃,而是把操纵交通工具的权力也交到了玩家手中。在2014中,“《刺客信条》系列”需要面对的是《巫师3 狂猎》和《龙之世纪 宗教审判》这一类把RPG完全带进开放世界领域的新作品,甚至同社的《监察风云》都靠着不同的方式来与其产生竞争,只有依靠着这个更为宏大而广阔的构筑世界方式,才能让这个作品系列在未来的竞争中取得新的一席之地。

刺客的缺陷

虽然业界评价颇为不错,但比起在2013年诞生的众多佳作,《刺客信条Ⅳ 黑旗》还尚有距离,这个差距是多方面的,批量化制作的罐头式流程限制了游戏在支线任务上的发挥,大量高度重复的任务设计和缺乏想象力的收集元素让整个作品失去了精雕细琢的味道,和《横行霸道Ⅴ》这一类超级开放世界作品一比,就显得架构庞大,内里空虚。剧本的散乱和对角色性格把握的差距也让许多支线任务当中爱德华的言行出现了莫名其妙的差异,更是让人感到脱戏。更不用说还有QTE杀猎豹,吹箭昏迷后活剥鳄鱼这种缺乏真实感的狩猎过程,从一款游戏的角度上来说,《刺客信条Ⅳ 黑旗》是令人满意的,但要到令人衷心赞叹的地步,则尚有待进一步努力。

刺客的未来

按照目前业界透露的消息看来,新的《刺客信条》作品可能将会分为本世代和次世代两款作品,以让次世代的新作能够摆脱本世代的限制,创造新的高峰,就让我们对此拭目以待吧。





丰富度 ♥♥♥♥♥　点评人 稀饭

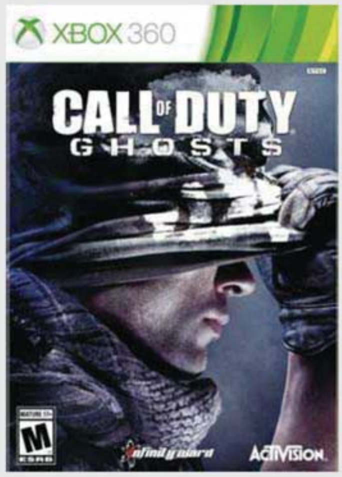
感动时刻:在故事的末尾,随着安妮·伯尼淳朴的歌声响起,爱德华眼光掠过酒馆空空如也的座椅,却似乎能看到各个大海盗们的身影在眼前掠过,故人已逝,徒留回忆,不过随着爱德华的脚步走向那艘驶进海港的大船,属于他的一段新冒险,就此展开。这一次,他充当的不再是刺客,而是一个更伟大的角色:父亲。

穷则变，变则通

COD 幽灵

Call of Duty: Ghosts

机种 PS3/X360/Wii U　厂商 Infinity Ward　类型 主视角射击　发售日 2013年11月5日



自《COD4》登上神坛后，不知不觉已经过去了6年，自《COD4》打下基础后，一年一作《COD》似乎成为主视角射击游戏爱好者的惯例，但是多年下来，游戏的背后发生了许多变故，而系列也渐渐呈现出一种江郎才尽的颓势，作为“《COD》系列“的第十作，《COD 幽灵》的表现究竟如何呢？

《COD》系列的单人战役一直保持着极高的水准，本作也不例外，故事虽然同为现代战争，但并没有选择延续系列以往的剧情，而是另开新篇讲述了关于“幽灵小队”的故事。其实不少玩家在游戏发售前都被宣传片所误导了，一是幽灵小队看似与《COD 现代战争 2》中的人气角色幽灵大有渊源，但实际上并没有太大的关联，二是游戏的军犬仿佛大有戏份，其实就是全程打酱油的存在。如果说前作《COD 黑暗行动 Ⅱ》讲述的是黑暗版“爸爸去哪儿”的父辈情仇，那么《COD 幽灵》中着重描写的就是兄弟之情，另外这次玩家代表的不再是那个坐拥军事强权的大国，而是处于被军事组织步步紧迫至绝地的弱势，这些元素在系列史上都是绝无仅有的。让人遗憾的是，虽然在剧情背景上本作有所创新，但也难掩剧本设计的苍白，最后留下的悬念表现出的续作意图也过分明显。好在气势磅礴的场景与火爆的战斗等优良传统被很好地继承了下来，使得流程还是依旧的爽快。



多人模式相比以往变化很大，本次的多人模式引入了小队的概念，过去的系列作品中玩家只有一个角色，而在本作中玩家共有 10 名角色可供选择，过去单纯的转生变成了选人，各名角色的等级、装备各有不同，使得耐玩度大增。技能系统方面，多人模式共设有 7 大类别的技能，每种技能需要消耗数量不等的点数，玩家可以在不同的类别中分配点数来打造独特的人物战斗风格，如果玩家借助移除武器、配件等极端手段，还能获得额外的点数，可以看出多人模式给予了玩家更多的主导权来打造自己的士兵。

以前的“《COD》系列”有个不成文的惯例，那就是除了单人战役与多人模式外，特殊模式都是“一作 OPS 一作丧尸”的节奏，如果说单人战役剧情重启是想要打造全新系列的表现，那么新增的灭绝模式更像是为了与系列以往作品划清界线的例证。灭绝模式的玩法有点类似T组的丧尸模式，玩家需要扮演特种部队的成员与外星生物进行战斗，就爽快度而言比丧尸模式有过之而无不及，但是灭绝模式有一个硬伤，就是流程的重复度太高，而且缺乏激发人探索热情的彩蛋元素，除了成就饭以外，在成功攻破一次灭绝模式后你很难找到一个理由去再次游玩。

平心而论，“《COD》系列”现在最缺乏的就是变化，《COD 幽灵》虽然在各个模式上都进行了改造，但总的来说还是缺乏闪光点，不过也向玩家传递出了努力革新的正面信号，这一点值得肯定。本作还有 PS4 与 Xbox One 的次世代版本，除了得到画面的提升外，多人模式的最大对战人数也得到增加，其他内容则基本保持一致，有条件的玩家首选次世代版，以获得最好的游戏体验。

创新度 ♥♥♥♥　点评人 伽蓝

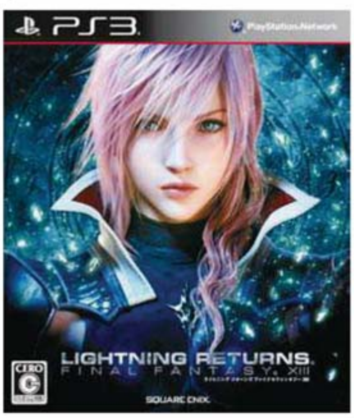
搞笑时刻：要想多人合作通过灭绝模式，关键是在于与队友们合理的技能搭配，在联机时，大家总会高声呐喊：“药不能停啊！”来提醒队友发保命的护盾，非常搞笑。

百件衣服任君挑选，战斗换装包君满意

闪电归来 最终幻想 X Ⅲ

Lightning Returns:Final Fantasy XⅢ

机种 PS3/X360　厂商 Square Enix　类型 角色扮演　发售日 2013年11月21日



作为“《最终幻想 X Ⅲ》系列”的最终作，本作讲述在距离上一作 500 年后世界最后的 13 天里所发生的故事，在游戏一开始只有 7 天的时间，期间玩家们需要完成各大陆的主线剧情来让时间延长至 13 天，如果在 13 天到来之前完成大量支线的话就能够开启隐藏的第 14 天，去挑战隐藏迷宫和隐藏 BOSS。在本作里，《最终幻想 X Ⅲ》和《最终幻想 X Ⅲ -2》的主要角色们都将会再次出现，其中变化最大的依然是初代作的男主角冰雪，在系列三部作品里他每一部都是以不同的造型登场。在本作里霍普恢复到少年时期的形态，并担任起主角雷光的日常支援，这对于经常独自一人在这广阔世界里冒险的玩家们来说，能有一个聊天的对象也不算寂寞。

游戏的时间是会随着现实世界的时间而流逝掉的，这就需要玩家经常消耗 GP 来暂停时间，用以控制时间的流动。当然，游戏里的时间流逝也是有意义的，部分主线与支线是需要在特定的时间去触发，有些敌人也是只有在特定的时间里才会出现，甚至部分敌人在白天与晚上时的生态活动都有所不同，例如死亡沙丘的砂鱼人，在白天时它是潜在沙子里，而到了晚上却是在砂子上行走。



本作的主线并不算长，能够有计划地消耗 GP 来暂停时间的话，最快只需要游戏时间 2 天的时间即可达成所有主线。而剩下的时间，就是花费在支线探索与祈愿画布上，66 个支线探索与 83 个祈愿画布是玩家们打发时间的好帮手。除了部分与主线相关的限时支线探索之外，大部分支线探索都是没有完成时间的限制的。支线探索与祈愿画布的区别在于，支线探索有剧情，在完成之后于各大陆之间移动时还能够在读档画面里看到支线完成后雷光的内心想法。祈愿画布则是单纯的提交指定道具的依赖类支线，没有剧情和时间限制。

本作的最大卖点便是雷光的换装系统，在一般的 RPG 里换装改变的仅仅只是角色的外表，或者只是让该角色变成其他角色的样子来进行战斗。而在本作里，换装不仅仅会改变雷光的外表，在战斗时也将提供非常大的帮助。本作的大部分战斗都只能靠雷光一人来进行，也因此，换装系统就变成了重中之重。在战斗时雷光能够更换三套服装，一套服装可以装备 4 个技能，其中大部分服装都会捆绑 1 个或 2 个固定技能，剩下的就让玩家自己来进行装备。在战斗时玩家能够通过消耗 ATB 槽来使用技能，ATB 槽与系列前两作一样，是能够随着时间流逝而渐渐回复的。不同服装之间装备的武器与盾都必须是不一样的，于是什么样的服装装备什么样的武器就成了玩家必须深思熟虑的问题。

当最后的 CG 动画结束之时，《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》为属于本世代的水晶神话画上了一个圆满的句号。水晶神话，我们在次世代再见。

华丽度 ♥♥♥♥♥　点评人 秋沙雨

无奈时刻：玩蛮荒原野做支线时，莫古利之里有一个支线是需要在森林里寻找 3 只迷路的莫古利，原本以为找到之后带它们回去，结果雷光做出了一个让人大跌眼镜的举动：把莫古利抛向高空让它们从上空自己飞回去。霍普还在一旁赞扬说真是漂亮的手法，任务结束后的读盘文字里雷光还说日后要和妹妹一起玩莫古利投球，莫古利表示人权何在？！

向真实进一步迈进的竞速游戏

GT 赛车 6

グランツーリスモ 6

机种 PS3 **厂商** SCE **类型** 竞速 **发售日** 2013年12月5日

竞速类的游戏想必多数玩家都有接触过，那无与伦比的速度感，还有引擎的轰鸣声总是让人兴奋不已，尤其是对于大部分男性玩家来说更是一种无法比拟的浪漫。现在竞速类游戏有着各种不同的发展趋势，如强调“速度与爽快”，或强调“真实”等等。而《GT 赛车 6》则是真实系竞速游戏的代表之一。

作为一款强调真实的竞速类游戏，在本作的画面表现令人满意，新引擎的使用令游戏的光影效果有了更进一步的表现，HDR 动态范围更是前作《GT 赛车 5》的 50 倍，这样可以消除画面因亮度落差所产的曝光不足或曝光过度的现象，在玩家使用车内视角的时候就能明显感受到周围环境的景深变化。时间的概念在本作中有较强的表现，在一场赛事中，玩家可以体会到周围环境随时间推移发生的光影变化，在夜晚的赛场玩家甚至还能看到斗转星移，颇为浪漫。

在设计游戏的时候，山内一典为了使游戏中的赛车表现更真实，在整理了前作的数据库之后，与横滨橡胶和 KW Automotive 等汽车配件厂商联手，收集了大量汽车实际运行的数据，如轮胎橡胶的形变数据，汽车避震器的阻尼数据等，再将这些数据加入已有的资料库中，为轮胎物理模组，空气动力模组的运算提供强大的后台支援。





游戏中的赛道设计通过大量的实地取景制作，其中不乏柳树泉国际赛道，古德伍德山道这类著名赛道，甚至还有 Gemasolar 太阳能发电站这样令人眼前一亮的赛道。在拍照模式中，玩家可以让自己的爱车与这些场地联动合照，在新引擎的渲染效果下还能使得拍出来的照片具有 CG 级别的绚丽度。

作为一款竞速游戏，当然不得不提游戏中登场的车辆。本作登场车辆超过 1200 辆，后期甚至还会通过 DLC 增加新的车辆，本作的车辆数也因此成为系列之最。除了新的游戏引擎之外，本作的开发甚至还是用了次世代的 3D 建模技术，“适应性曲面细分”，这种建模技术将会配合玩家的镜头距离与车辆的位置变化而自动分割多边形，越近则多边形数越多，反之则越少，因此车辆无论从哪个角度去观赏都能看到极为清晰细致的图像。

作为一款以真实为卖点的游戏，本作的汽车手感也是相当真实，汽车的加速、转向、倒车和刹车等动作都有种真车般的沉重感，这也对操作有一定的要求，游戏中的驾驶训练也堪称竞速游戏类最难的，仿佛就是在进行一场真实的驾驶考试。

本作虽然表现不平，只可惜是在世代交替之初，与次世代各大新作相比，本作就显得有点心有余而力不足，但山内一典曾在发售之初表示《GT赛车 7》也即将登陆次世代平台，虽然从系列以往的游戏开发时间来看，这似乎有点悬，但若真如此，对玩家来说则是一个福音。

真实度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 鱼楠

续作展望：本作虽然在数据收集以及车辆建模上花了许多心思，也有许多 汽车产业的强企加盟，但可惜本作出来的时间实在是太不巧，刚好赶上了 新世代的出现，在新世代的强大技能面前，本作稍显劣势。但是山内一典曾暗示《GT 赛车 7》即将在 2014 年到来，是真是假，2014 见分晓。

欢迎来到三头身的“未来世界”

初音未来 未来计划 2

初音ミク Project mirai 2

机种 3DS **厂商** SEGA **类型** 音乐 **发售日** 2013年11月28日



相比前作而言，《初音未来 未来计划 2》的进化幅度非常大。从音乐节奏类的角度出发，前作存在着太多的不足，时钟指针式的谱面表现方式固然有新意，但在一些谱面的编写上并不合理，以及演奏时并不显示连击数、曲目过少等等，都遭到了许多玩家的诟病。因此本作对这些问题进行了大刀阔斧的改革，首先谱面的表现形式变为了更加主流的线性轨道式，并引入了双键同时押的操作，让整个演奏体验更友好也有了更多的变化。曲目方面，本作收录了 26 首质量颇高的全新曲目，其中包含了不少人气曲以及 GUMI 的合唱曲等等，前作中的 21 首曲目也悉数保留，总曲目高达 47 首，十分厚道。另外在歌曲 PV 的表现上也相当出彩，不仅画面的光影特效以及角色的舞蹈动作更加丰富，对于歌曲意境的诠释也更加到位。

虽然说本作应可以称得上是一款相当完善的音乐节奏类游戏，但也仍然存在着诸多问题。首先，完善的系统其实是建立在过多的借鉴上，熟悉音乐游戏的玩家应该不难看出，线性轨道式的谱面表现形式来自于 Taito 旗下的音乐游戏《Groove Coaster》，双键押的基本思路则明显来自于同门的“《初音未来 歌姬计划》系列”，因此对于一些比较核心向的玩家而言，便很难从本作中体验到新鲜感，仿佛是在玩一款东拼西凑的作品。而本作在设计理念上也存在着很多不合理的地方，比如其中收录的曲目基本上都是完整版，有些歌曲的长度长达 5 分钟左右，这对于音乐游戏来说是非常失败的设计。一款好的音乐游戏应该张弛有度，难度与爽快感并存，并将歌曲长度控制在合理的范围内。演奏时间过长很容易让玩家形成厌烦感，尤其每个人对歌曲的偏好不尽相同，谁会愿意花大把时间去忍受一首不喜欢的歌曲呢？



当然，以上林林种种地说了这么多优缺点，前提是将本作定位为音乐游戏。不过或许制作组并没有将演奏模式定位为本作的核心。从游戏的主界面便可以看出，玩家进入游戏后首先看到的是角色本身，而并非歌曲列表，甚至于演奏模式的图标都被挤到了右边的小角落里，这些细节似乎都预示着本作的核心内容其实是模拟养成，音乐游戏不过只是其中的一环罢了。而新增的语音交流、闹钟陪睡、噗哟噗哟 39 小游戏以及经过强化的换装模式等，在丰富游戏内容的同时，也为玩家带来了更多音乐演奏之外的乐趣。

因此，虽然《初音未来 未来计划 2》并非是一款十分出众的音乐游戏，但它绝对能够让喜欢初音家族的玩家们满意。比起演奏歌曲，它更专注于玩家与角色之间的互动交流，而我们所要做绝不仅仅只是苦练技巧，而是要更多地倾注对它们的“爱”啊。

心跳度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 哪尼

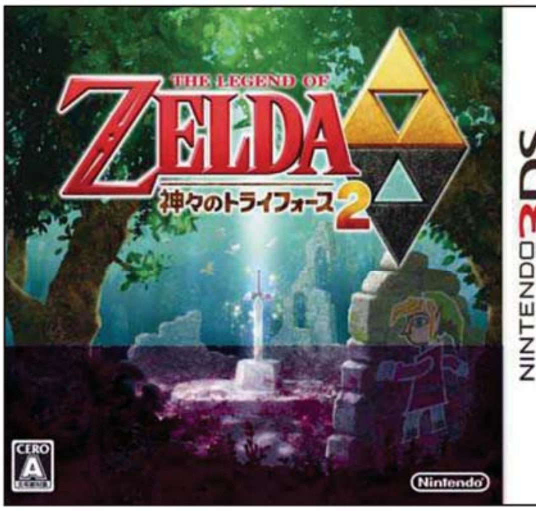
心跳时刻：在游戏中点击相应角色的头像就可以进入交流模式，以此来提升与角色之间的好感度。而本作还能够通过麦克风与角色进行互动，比如用日语喊它们的名字时，角色便会开心地使劲挥手和玩家打招呼，而如果无法识别，则会将耳朵凑到屏幕前，提示玩家自己没有听清，萌力十足让人无法招架。不过也不要期待有太过准确的语音识别和智能互动，大多数时候只是用几个现成的动作模组进反馈罢了，有时候即便说中文甚至于自创的语言其实也能得回应（笑）。

超乎想象的想象力

塞尔达传说 众神的三角力量 2

ゼルダの伝説 神々のトライフォース 2

机种 3DS 厂商 Nintendo 类型 动作角色扮演 发售日 2013年12月26日



俯视角的《塞尔达传说》让人等得太久了，它有着其他视角形式所不具备的全局式解谜，而《塞尔达传说 众神的三角力量 2》不仅回归了俯视角，还依靠新奇的壁画能力和高低差的场景设计，创造出了独特的解谜形式。表里世界的连锁谜题更是让人体验到了仿佛穿梭时空般的美妙。本作迷宫的难度循序渐近，探索要素丰富，而系列作品中前所未有的自由度，更使本作成为了又一个新起点，无愧于玩家的期待和众多高分评价。

这次林克可以变成墙壁上的壁画，这一设计极大地拓展了探索的空间，并将表里世界连接起来。壁画能力的创意表现完美，虽然称不上是惊艳，但绝对是让本作成为独一无二的精品的主要因素。这种新能力在游戏的每个角落都会发挥作用，配合高低差的场景设计，微型的房间内浓缩了许多需要仔细观察和积极思考的谜题。只要利用壁画，便能绝处逢生，柳暗花明。这个重要创意的实现显然经过了大量的细节调整和推敲，在每一处可能会被玩家发现的地方，都设置了恰到好处的空间，让主人公林克可以变成壁画，在墙上移动。在一些不容易发现的关键位置，开发团队设置了墙壁上的补给品和收集品，用来引起玩家的注意。而有些不允许使用壁画能力的地方，则以场景的物品作为阻隔，毫不突兀。另外，能力槽的加入也对壁画能力适当地进行了限制，在尝试用壁画能力到达远处时，都会有时间上的约束，往往这个时间长度也就是尝试往返所需的时间。由此可见，为了创意真正能用并且有趣，开发人员对场景进行了非常细致周到的调节。

本作的迷宫大量利用了连贯的高低差设计，很好地发挥了 3DS 的裸眼 3D 特性。不仅在高塔型的迷宫中需要上下来往 2 至 3 层的高度来解谜，在普通的迷宫中也会用到各种高低升降的机关，在到达某一高度之后，就可以靠壁画能力在不同的水平位置移动。在后期，甚至还会出现连续跨越 5 层高度的迷宫，各种隐藏要素在破解高低差谜题的过程中一点点被发现，相当复杂。

虽然带着后缀“2”，本作的故事却很难让人将其与前作联系起来。而角色的戏份也只有少量的过场动画和不多的对白，因此对于两作剧情关系的交代非常暧昧。不过要是把本作当成与前作毫不相关的新作来看待的话，那些短小精悍的剧情对话，实际上也已经突显了角色的个性，只可惜并没有足够的剧情长度，将主线故事进一步深挖和表现，总体上给人浅显易懂的感觉。

然而在剧情上出现这样的结果，似乎也是必然的。因为本作把玩家放到了一个到处是谜题的世界里，任君冒险，收集剧情物品的流程一目了然，而且强调自主选择，如果穿插了过多的主线描述，反而就不好应付不同的攻略顺序之间的故事衔接了。



开发团队没有墨守成规，以往固定的攻略流程在本作中变得相对自由。为了实现这一点，他们也将原本在固定迷宫内才会出现的必备道具统统抽出来，集中到了主人公林克的家里，玩家可以在开始游戏的一小时内，花费少量的游戏货币就能租借到所有的道具。而这些道具在攻略谜题中的作用并非惟一，因此就出现了许多“双项选择题”，比如地板有裂痕，你可以用炸弹将其炸开，如果刚好炸弹没有租到的话怎么办呢？没关系，若是带着锤子，就把地板砸碎吧。另外也有许多“组合题”，需要玩家摆脱思维惯性。例如当发现一个宝箱的时候，有可能宝箱是被很多木桩包围着的，如果碰巧身上带着锤子，那么就可以把木桩砸扁，拿到宝箱。但是有时候木桩和木箱出现在远处的山崖上，那么就要用到钩链来移动。又比如有钥匙掉落到高处的平衡木上，乍看似乎要用钩链或者回力标才能够得着，但是如果注意到某处可以变成壁画的位置，那么就可以在壁画形态下移动到平衡木上，直接拿到钥匙。像这样，同样的谜题或场景机关不局限于惟一解，只要会观察肯动脑，发挥一下想象力，便可以找到不同的应对方法。这样的设计思路应当在以后的“《塞尔达传说》系列”作品中发扬光大，因为谜题总是有限的，而搭配和想法却可以因人而异，而且通过尝试来达到目的，无疑会让人收获更多惊喜和成就感。这样的设计如果能够运用到更多的怪物和机关上，那么多周目的探索相信也会成为游戏的一大亮点。

为了照顾新玩家，本作还设置了“提示眼镜”这种道具，于前期就能入手。在过不去的谜题附近装备的话，就能获得谜题的提示。较为自由的攻略顺序同时也意味着游戏流程的目的性更加模糊，因此游戏中还有占卜馆，以便获知下一步应该前往哪个迷宫，非常贴心。

然而本作的难度也许会受诟病，尤其是在海拉尔的初期 3 个迷宫中，大多数的谜题都太简单，作为过渡的教程，完全只需要第一个迷宫就能让人上手。不过玩到后期，玩家也应该会发现过不去的坎儿越来越多。这里的谜题除了利用了玩家在前期解谜时形成的惯性思维，使人容易错过一些关键的场景设计之外，还由于场景中设置了大量传统的移动平台，失足和迷路的情况陡增，之前将重点放在运用道具和壁画解谜的乐趣也随之下降了不少，不得不说是个遗憾。不过从另外一个角度来看，也可以说是后期更加注重加入动作要素，从通关后的困难模式就不难发现，二周目面临谜题已解的窘况，玩家可挑战的内容不可能还是谜题，因此就把难度放在单纯的考验操作上了。对于玩家而言，二周目乃至多周目的最理想形态，应该是新的或隐藏的迷宫、故事和玩法要素，当然了，这种要求也不会轻易被满足。希望以后的新作能够在这方面有所突破吧。





惊喜度 ❤❤❤❤❤ 点评人 初心者

脱力时刻：攻略冰之遗迹的时候，在 6 层楼之间绕了好几圈，始终找不到升降梯一侧的开门方法。这时突然瞥见头顶阴影处的灯台，可是这怎么看都不像是可以接近的位置。怨念驱使着我继续在上一层非常不起眼的地方寻找线索，正思忖着那扇门是否不让玩家抄近道而故意设置时不慎手滑，林克失足跌了下去，而落脚点正是灯台……

三流黄段子的大集合

龙背上的骑兵 3

ドラッグ オン ドラグ ーン 3

机种 PS3　厂商 Square Enix　类型 动作　发售日 2013年12月19日

时代的眼泪

在《龙背上的骑兵 3》发售前，我一直是相当期待的。经历过 1 代那直面人性险恶处给人的思考，经历过 2 代那浓郁的宗教背景带来的熏陶，我一直期待着《龙背上的骑兵 3》能带来一次新的震撼和体验。但或许期待越大失望越大吧，这次给我的最初感觉就是不过不失。PS2 时代的画面和糟糕的喷血特效让整个画面都非常脏，最厌烦的是游戏的帧数非常低，同屏幕有超过 6 个敌人就随时掉帧，遇上一些移动平台更是致命：因为它很可能在你跳过去的一瞬间掉帧，让你把握不好方向直接摔下去扣血。最后一关那丧心病狂的音乐关卡给玩家带来的困难更不言喻，虽说是向一代的“最强音游”致敬，但制作游戏不从玩家的角度出发，不好好做游戏反而想些乱七八糟的东西坑玩家，厂商的态度由此可见一斑。或许有人说，有剧情就是王道，可惜就连剧情都有一堆问题。这是一款非常核心向的游戏，针对的是某些有角色爱的玩家。看上去厚重的故事背景几乎都被充斥在其中的各种冷笑话和黄段子破坏。上一秒看上去还很严肃，下一秒就是无节操的冷笑话，连风格都难以统一。虽然游戏有 4 个结局，但几乎都是凑数而做出来的，不仅牵强而且前后矛盾，许多 Bug 让其无法自圆其说。





平凡中的亮点

那么，游戏是否就是一无是处呢？那倒也没有如此不堪。游戏的基本系统设置还是很好的，武器多样而且每种武器都有自己的特性，活用的话对于攻关和解密具有很大的帮助。而且每款游戏都有自己的招式，减少了重复游戏时的倦怠感。虽然不理解在菜单中为什么没有完全陈列招式，但这样探索上手的武器也是特别的乐趣之一。更为特别的是每款武器都有隐藏在背后的武器故事，只要升到满级就能感受这些小故事带来的情感。说回剧情，虽然在故事背景上处理的并不好，但是每个角色的刻画都非常到位，给人留下深刻印象。本来用数字作为人名会让人非常混乱，但是打完游戏的玩家相信都能准确地了解每个人的性格和样子，这是一件很了不起的事情。整体剧情虽然不出彩，但在某些章节还是很让人动容。例如 Zero 在说起自己行动的缘由时，一种无奈和坚毅感透过想起的主题曲渗出，她以前的所有行动都能让人理解。无论前面她用了何种残酷的手段，相信都能得到玩家的理解吧。

掉帧度 ♥♥♥♥♥　点评人 时雨

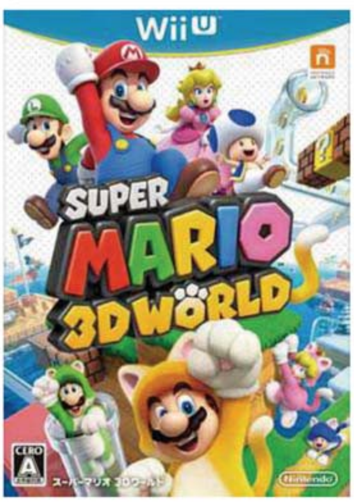
无奈时刻：前面敌人遍布，时间上在一秒秒地飞速流逝。看着正在移动的平台，笔者不由得咽下了口水，紧张地等待平台的来临，就在空中调整方向的关键时刻，游戏卡顿，看着 Zero 的又一次掉下，“坑爹啊！”的声音响彻编辑部。

喵喵喵，猫里奥！

超级马里奥 3D 世界

ス-パ-マリオ 3D ワ-ルド

机种 Wii U　厂商 Nintendo　类型 平台动作　发售日 2013年11月21日



“《马里奥》系列”从 1983 年诞生至今，已经走过了 30 个年头，很多游戏玩家与它相比都要来得年轻。它不但是任天堂的招牌品牌(在任天堂所有品牌中的销量占据 50%)，也是吉尼斯世界纪录认可的世界上最多人认识的游戏，更是广大中国游戏玩家的敲门砖之作。尽管随着主机一代又一代交替更新，我们见证了更精细的画面、更深邃的故事、更复杂多变的系统、更余音绕梁的配乐，但只要提到这位水管工大叔，嘴角总会浮现出笑容，从简单中获得快乐，这是“《马里奥》系列”的创作理念，三十年未变。

“不变”是“《马里奥》系列”的根本。回顾整个系列就会发现，在系统、剧情、音乐等方面基本是大同小异。永远的正义一方马里奥和路易，永远的邪恶一方库巴大魔王，永远在上演着同一出戏码，无论时间、地点如何变化，正与邪的格局总不会遭到破坏。而系统方面，简单易于上手的操作也是万年不变，哪怕是玩家几年都没有玩过这个系列，重新拾起来时也会条件反射地正确按下相应的指令，仿佛是已经被刻入灵魂了一般。

“应万变”则是“《马里奥》系列”的宗旨。尽管每一作乍看之下没有什么改变，但细微之处的进步却是玩家在玩过之后都能感受到的。《超级马里奥 3D 世界》作为《超级马里奥 3D 乐园》的续作，基本保持了前作的特色：2D 横版动作过关 +3D 沙箱自由探索的成分，场景纵深感强大，任天堂也利用了这种纵深感加入了许多的小惊喜要素，如此一来，玩家不再是疲于本命地往前直冲，而是更愿意在场景内四处走动去发现制作组的良苦用心。不过由于本作的平台由 3DS 转移到了 WiiU 上，裸眼 3D 已不再是卖点，多人同屏就接替起了重任。WiiU 本来就是一台强调家庭互动娱乐的家用游戏机，《超级马里奥 3D 世界》自然是不会错过这一功能，游戏中可供玩家操作的角色多达 5 人，不但有玩家们早已熟悉不已的马里奥、路易、碧奇公主、小蘑菇，甚至还能开启隐藏角色罗塞塔。这些角色尽管操作完全相同，但在诸如冲刺速度、跳跃高度等细微方面却有着一定差别，这些小差别就令各个角色的手感也相差甚远，在闯关时所花费的时间、遇到的难点也会千差万别。



“猫咪马里奥”是本作新增的变身系统，变成“猫里奥”后不但可以用爪子来攻击敌人，还可以像猫咪一样攀爬上墙壁，前往一些隐藏起来的区域，配合上“喵喵”的叫声，简直是有恶意卖萌的嫌疑。而在与库巴的最终战中，连库巴都会变成猫咪形态，整场战斗打得可说是紧张刺激扣人心弦，获胜的瞬间叫人忍不住大呼过瘾。通关后还会开启 4 个新的世界，难度更上一个台阶，适合那些喜欢挑战的玩家们一试。

“以不变应万变”，正是秉承着这一理念，“《马里奥》系列”才能三十年如一日的辉煌灿烂。哪怕再过三十年，《超级马里奥 3D 世界》也是个值得一玩的好游戏，这一点我相信永远都不会改变。

有爱度 ♥♥♥♥♥　点评人 八重樱

吐槽时刻：这年头连马大叔都会学猫卖萌了，为什么碧奇公主您还是那么蠢呢？

最强吕布，一骑当千

发售日 PS3与PSV版：2013年9月26日 PS4版：2013年12月18日

真·三国无双 7 with 猛将传

真·三国无双 7 with 猛将传

机种 PS3/PSV/PS4 厂商 Koei Tecmo 类型 动作



《真·三国无双 7 with 猛将传》不仅仅是首部登陆 PSV 平台的“《真·三国无双》系列”正统作，更是首部踏入次世代大门的《无双》。与往年的《猛将传》不同的是，Koei Tecmo 这次除了《猛将传》之外还推出了本传＋猛将传捆绑形式的《with 猛将传》，方便让尚未购入本传的玩家们体验本传的魅力。美中不足的是《with 猛将传》的奖杯设置依然是以《猛将传》为主，如果只是冲着白金去玩的话，《with 猛将传》里本传的除了开辟新战场之外，存在感也就并不太强。

本作与历代《猛将传》的最大不同之处在于让曾经在游戏初期给玩家们留下不少阴影的吕布翻身做了主角，为了让剧情更加饱满，Koei Tecmo 还为吕布这方势力追加了军师陈宫和吕布之女吕玲绮两个新角色。让玩家们大呼过瘾的就是在故事模式里吕布全程都能够骑上需要在将星模式里刷 90 场连战才能拿到赤兔马，配合性能逆天的方天戟，让人真正享受到了吕布式的“一骑当千”快感。

原本玩家们都很期待看看吕玲绮与貂蝉之间会有什么样的互动，结果很可惜的就是两人都是在不同的剧情线上登场，正史线里吕玲绮登场而貂蝉不在，IF 线里貂蝉登场而吕玲绮不在，这让期待两人出现八点档般互动的玩家感到了些失望。除了吕布势力的两个新人之外，魏蜀吴三方势力都有新角色加入，蜀国的法正、吴国的朱然、魏国的于禁等。《猛将传》延续了本传那“各角色武器绝不重复”的优良作风，五个新角色的武器也是各有特色，吕玲绮甚至还用上了父亲吕布在以前作品里用过十字戟。



在系统方面，除了众所周知的对“旋风”的削弱之外，还加入了不少新内容。首先是包括本传与《猛将传》所有角色在内的可操作角色都追加 EX2 特殊技，让可操作角色的战斗力都提升了一个新的档次，加大了战斗的爽快感。将星模式的变化也不小，新增了同伴武将系统让大众脸武将的存在感有所提升，更让玩家们开心的是将星模式的武器屋追加了特殊锻炼，能够像《无双大蛇 2》那样自由打造出自己心仪的武器。

PS4 版《真·三国无双 7 with 猛将传》由于是亚洲地区 PS4 的首发游戏，而港版先于日版发售，国内的玩家反倒是先玩上了次世代版的《无双》。在内容上 PS4 版与 PS3/PSV 版没有差别，不过在画面上 Koei Tecmo 下了不少功夫：光影效果加强、盔甲质感更加有金属光泽、场景细节变得更加细腻，以及最为重要的：同屏人数上升与帧数稳定。除了在火计场景里之外战斗时的动作都十分流畅，同屏人数上升也让爽快感有所上升，经常可以看到大批的敌人和自己操作的角色挤在小房间里，这时候来一发真·无双乱舞是最爽快不过了。

作为次世代的第一作《无双》，本作在系统上的表现是可圈可点的，让人不由得期待起真正属于次世代的《无双》降临之时。

爽快度 ♥♥♥♥♥ 点评人 秋沙雨

无奈时刻：PS4 版同屏人数上升是值得赞扬的，当大批的敌兵和武将都挤在一个小房间里时来一发真·无双乱舞就可以清除掉一大片还可以看到狂涨的杀敌数，然而杀敌太多掉落的物品也多，后面的敌人也前仆后继地涌过来，导致秋沙雨我经常找不到敌武将掉落的武器和经验值在何处。

究极的一击封神！

噬神者 2

God Eater 2

机种 PSP/PSV 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2013年11月14日

2010 年，一款近未来风格的狩猎游戏《噬神者》诞生，藉着《MH》的空档期发售获得了不错的成绩同时，良好的素质也给玩家留下了不错的印象。三年后的今天，由于 PSV 至今都没公布《MH》的新作，《噬神者 2》便成了 PSV 玩家最期待的游戏之一。首周两个版本合计接近 40 万的销量也可以看出玩家对本作的支持。

如果跟前作对比，《噬神者 2》的进化是非常大的，这个程度对于有不错销量和口碑的作品来说非常大胆。作品颠覆了那种以纯粹而朴素的招式配合玩家的技术来挑战强敌的传统狩猎模式，随着锻炼玩家能够学会各种酷炫华丽的血技（即必杀技），利用血技来压制强敌，追求的“一击重创”的快感成为了本作的核心。同时，血技的丰富程度也让同样的武器能够派生出非常多彩的进攻方式。而敌人势力方面，感应种荒神则是本作新增的概念，每一只感应种都有特别的技能，比如让杂兵集中攻击某个玩家等等，这种敌人的加入让战场的形势变得更加复杂。与此同时前作连 DLC 的所有 BOSS 级敌人在本作都有收录，但遗憾的是这些敌人的动作几乎全部照搬过来，没有任何变化，这就不知道该吐槽制作组马虎还是在系统上花了太多精力导致顾此失彼了。不过万幸的是，BOSS 除了喜欢成群结队之外，没有什么致命的 BUG 之类的，所以就算是照搬过来了也不会有太大问题——顶多是缺乏新鲜感而已。





当然，本作在发售之前也有一个令人担心的问题，那就是平衡性到底怎么样。回顾系列的第一作，当时最新颖的系统当属子弹自制系统，玩家可以利用游戏中不同飞行轨道和效果的弹头自由组装子弹，使得玩家可以花时间去构思很多创意独特的子弹，但结果就是后期可以做出一种威力可观消耗较低的子弹，然后玩家可以配合“生存本能”（HP 极少的时候攻击力大幅提升）的技能，以及依靠 OP 回复药全程进行射击战，使得后期所有 BOSS 都能像杂兵那样被秒杀。由此可见制作组虽然很有创意，但实践能力上还不够，没有足够的经验把握那个度（后来经过资料片的修正之后，平衡性相对好很多）。所以本作公布血技这么夸张的系统时，平衡性又再出现了隐患——血技太废就是鸡肋，太强也不行。而从现在的结果来看，当初担心的问题也确实发生了，比如很多血技中看不中用，像刃炮那样的血技又太过强大了。自制子弹系统也有相当大的改动，但随之而来同样出现了问题——游戏发售不到两天就被人研发出可以直接秒 BOSS 的“卫星炮”，随后还有混战中大放异彩的“弹射弹”等等。当然实际上并没说的那么强，但游戏的平衡性还是严重打了折扣。还好最后有一只凶残的黑九尾拉高了难度，使得本作的平衡性显得没那么糟糕。

爽快度 ♥♥♥♥♥ 点评人 宇宙人

误射时刻：人手不够的时候能带 NPC 出战是本作的一大特色，而个性丰富的 NPC 里当属“误射姬”最为知名，这位平时虽然文静可爱的女孩拿起武器之后就会性情大变！一不留神就会被她从背后炸飞，但由于她的回复弹回复 HP 量非常多，而且输出和生存能力非常高，使得不少人都会傲娇地带她出战，于是就会经常听见“卡侬快射我吧！”或者“至少让我咬一口啊！”之类的声音……



使徒们深不可测的内心

《龙背上的骑兵 3》短篇小说（二）

文 映岛巡 译 秋沙雨 美编 NINA



一切都是为了您——德卡托

“你，会为了我而去死吗？”

这是吾主 Four 大人对我说的第一句话，那个时候 Four 大人是什么样的表情，抬起头直勾勾地看着我的那双眼睛是什么颜色，至今都记忆犹新。

在说出这句话之前，Four 大人像是在看不可思议的东西一样上下打量着我，估计 Four 大人是对“使徒”这一存在感到疑惑吧。

当然，我本人对使徒的使命是非常理解的，使徒是随时陪伴在歌姬身边的下仆，以守护歌姬大人为使命，只要是歌姬大人的命令，哪怕投身于刀山火海也在所不辞！……火海，火……炽热的火……呜呜。

啊，不对不对。不过我本人虽然对使徒的使命已经十分理解了，但是对于 Four 大人的事还不是很了解，例如该如何侍奉 Four 大人，Four 大人有什么样的愿望，这些我都不知道，因为这毕竟是我和 Four 大人的第一次见面。

由于想事情想得太投入结果不小心忘记回答 Four 大人的问题了。但是 Four 大人完全不责备没有马上回答问题的我，反而认为是自己的错，她说道：

“啊，对不起，我的提问方式不太恰当。应该是，你会为守护这个世界的歌姬而去死吗？这是为了世界，而不是为了我个人。”

这回我马上做出了回答：这是当然的。

“只要是 Four 大人的愿望，不管是什么样的试炼还是罪责我都能承受。罪责……责罚……呜呜”

“德卡托？你那里不舒服吗？”

“不，不，完全没有。”

Four 大人就是这样一位非常关心身边人的歌姬。

“哪怕是遇到一个人无法面对的事，两个人的话也一定能够共同协力解决，我想，这就是为什么歌姬身边会有使徒的原因。”

而且非常地聪慧高洁，能够侍奉这样一位优秀的歌姬，作为一个使徒算不算得上是非常自豪呢？

“啊，请你别误会，我说的‘两个人’并没有什么特别的意思在里面哦？因为有些可怜人听到‘两人一起’这类句子只会在脑内自动转换成下流没品的意思，像我的妹妹就是其中的典型。我的意思不是那样……”

“在下非常明白，在那方面我也会尽全力侍奉的！”

没错，担当歌姬大人的床伴也是使徒的使命之一。但是像我这样的人担当 Four 大人的床伴真的合适吗，在 Four 大人面前的我就如同路边的垃圾、地面的石子，她会像对待石子一样踹我、踢我……踢我……踢……呜呜，太让人向往了！

“都、都说了不是这样的啊！你、你难不成是傻瓜吗？！我、我可和那家伙不一样的！就、就算我和她是姐妹，也别把我和那个愚蠢下流以至于只有胸才是唯一优点的妹妹相提并论哦！我和那个只会用下半身思考的孩子是不一样的！没、没错！重要的是内心！身体什么的完全不用在意！懂了么？！”

“是！非常抱歉！”

我匍匐在Four大人的脚边，卑微地祈求着原谅，因为我惹Four大人不高兴了，肯定要这样做。

“很抱歉对您说了失礼的话！在下德卡托，不管什么样的处罚都愿意接受！对，不管是什么样的处罚！哪怕是用脚来提或是用鞭子来打！”

用脚踢……鞭子……鞭子……呜呜呜呜呜。

“来吧Four大人，请快点！对在下德卡托使用刑罚！”

“等、等一下，快抬起头来，刑罚什么的也太夸张了吧。”

“没有这回事！没有这回事！说出了让身为主人的Four大人不愉快的话，对于身为使徒的我来说是何等地失态！来吧！请降下惩罚！”

“所以说，这些就免了！没有惩罚！”

“没有？！”

脚踢和鞭子都没有？！我裤子都脱了您就给我来这个？！嗯？啥也没有？哦哦！这难不成是！Four大人，原来是这么一回事吗！什么也没有！这真是……何等的……何等的……放置Play！

“我都说了免除惩罚了，呐，你听到了吗？”

啊啊，Four大人，我们才刚刚初次见面，您却像是最熟知我的友人一般，给了我本人最期待的东西！能够侍奉像您这样出色的歌姬大人是我历生以来的荣幸。

“你，会为了我而去死吗？”

Four大人第二次问这个问题，是在统治山之国之后不久，即将外出前往讨伐魔物的时候。

在暴虐的领主死去之后，山之国就成为了凶暴的魔物群的巢穴，果然，山地地形队伍魔物来说是绝佳的栖身之所吧。

而理所当然的，Four大人对于这些让民众们痛苦不堪的魔物是无法放置不理的。她决定亲自去讨伐魔物，但是这遭到了士兵们的强烈反对。他们的担心也是理所当然的，要是重要的歌姬大人有个什么万一的话可不是闹着玩的。

“谢谢各位为我担心，不过没事的，我有歌姬之力，而且还有使徒在守护着我。”

Four大人微笑着回答着士兵们，并转向我，然后问出了这个问题：

“你，会为了我而去死吗？”

我一瞬间就明白了，这是为了让那些将“担心”都写在脸上的士兵们安心才会这么问的。原来如此，不愧是Four大人，然后我也瞬间做出了回应。

“这是当然的！在下德卡托，一定会尽全力保护好Four大人！哪怕魔物来袭，我也会以身为盾挡在Four大人前方……以身为盾……盾……如盾般被刀剑劈砍……呜呜！”

“德卡托？”

一瞬间似乎看到了Four大人在皱眉，这估计是因为我的发言不够充分吧，也许是这程度的回答还不足以让士兵们安心，于是我又继续往下说。

“只要能够保护好Four大人，哪怕是成为盾、成为笼手、成为靴子我都在所不辞，Four大人愿意的话哪怕是成为鞋底我也义不容辞！”

“鞋底就免了。”

看样子鞋底似乎不太合Four大人的意。

魔物群频繁出没的山道地处陡坡的阻塞点，一路上走过来的小道并不算得上是好走，而且还有好几个地方有落石崩塌的危险。看样子以前的领主是一个完全不考虑人民生活安全和便利的冷血统治者。

“领土内的大道应该通知一下士兵们好好进行整备，就这么放任不管的话行动不便的老人或小孩都没法走了，而且要定期巡视，以防魔物突然来袭。不过神殿附近的通路最好弄得荒废一些，以防不法之徒擅自入侵。”

在进行魔物讨伐的准备时，Four大人就没有歇下来过，对地形或大道进行调查，设计这样那样的计划，无论何时何地都考虑着民众的安危，Four大人作为一个统治者来说是十分优秀的。

“话说回来。”

Four大人停下脚步，香肩不由得塌了下来。

“我真是对以前的领主‘佩服’得五体投地，对领土内的管理就这么放置不理，森之国居然还能存活下来。”

“放置……”

“嗯？德卡托，怎么了？”

“……Play，呜呜。”

“哈？”

“不，没有，没什么事。”



Four大人露出十分微妙的表情，不过也没再说什么了。不，应该说是没时间说什么了，魔物从旁边的树丛里窜了出来，我们不得不进入临战状态。

遵从在士兵们面前宣下的誓言，我作为盾壁守护着Four大人的安危，当然，同时还作为Four大人的剑来斩杀魔物们。

我本身就不太会用剑，用拳击和脚踢施展出来的格斗技是我的拿手本事、与剑或长枪不同，以我自身作为武器所施展出来的近距离战最大优点就是能够最快速地应对敌人的攻击，以及清楚地对敌人的指定部位进行攻击。

因反作用力而反弹到自己身上的伤害也是一个优点，在用拳头进行敲打时，攻击的冲击通过手甲的力传递作用直奔脑门……敌人越是强大，拳打脚踢所反弹回来的疼痛就越是强烈……例如拳头打在那坚硬的格雷姆的身体上时，反弹回来的疼痛……疼痛……唔噢噢噢！光是想象……就……我就要……！

“你看起来挺高兴的嘛，德卡托。”

“以身体作为Four大人的盾，对我的来说是至高无上的愉悦！对，只要是为了保护您，哪怕我的身体四分五裂……四分五裂……呜呜，真令人沉醉！”

“是吗？不过你刚刚明明说了拳头很痛什么之类的？”

“为、为什么您会知道……？！”

“自言自语请到没人的时候再说行吗？”

Four大人的声音冷淡了不少。

自从那次外出讨伐魔物归来之后，我感觉Four大人和我说话的次数有所减少，看向我的眼神也不太好，目光也很冷淡。

不，我没有什么不满，倒不如说非常满足。那个像是要把人冻僵的眼神！像是要刺穿人的视线！刺穿……刺穿……呜呜，真令人沉醉。Four大人没有动一根手指头就给我这样的惩罚……这是何等的……何等的……至高Play！

啊，不不，这个先暂时放在一边，最近Four大人经常有意无意地避开我，这是我的错觉吗？

不，我想这肯定不是错觉。Four大人在初次见面时就跟我说过，重要的是内心。也就是说，Four大人要让我成为一个不需要语言交流或眼神交流，而是通过心与心来进行交流的使徒。如果连这点都察觉不到的话，作为一个使徒来说我算是不合格的吧。

哪怕我跟在旁边，Four大人也像身边没人一样行动着，这是理所当然的，因为使徒是歌姬的影子。

如同影子一般在地面上潜伏，被踩踏，踩踏……呜呜呜呜呜……踩踏……Play。啊啊，Four大人，为什么您能如此准确地把握住我的渴求呢？

能够侍奉想您这样完美的主人是我最大的幸福，这份愉悦有时候都让我自己感到害怕。

“你，会为了我而去死吗？”

Four大人第三次问这个问题就是在刚才。Four大人直接和我对话已经是很少有的了，现在已经无需太多言语了吧，我的命属于您，我的存在我的一切都是为您而生。

“那是当然的！只要Four大人一声令下，哪怕是杀人般的痛苦我也能够忍受！死一般的痛……死……呜呜……”

“哦。”

Four 大人只是做出了简短的回答，然后转过身去不再看我。似乎隐隐约约有听到说"那么就去死"，不过这声音十分低沉，完全不像是 Four 大人的声音，所以也许是我听错了吧。

也许是大门缝隙发出的声音也说不定，因为这里的门都很古老了。明天 Four 大人醒来之后就去给大门上点油吧。

面向渐渐关上的寝室大门，我行了一个礼。

"晚安，Four 大人，祝您有一个美梦……"

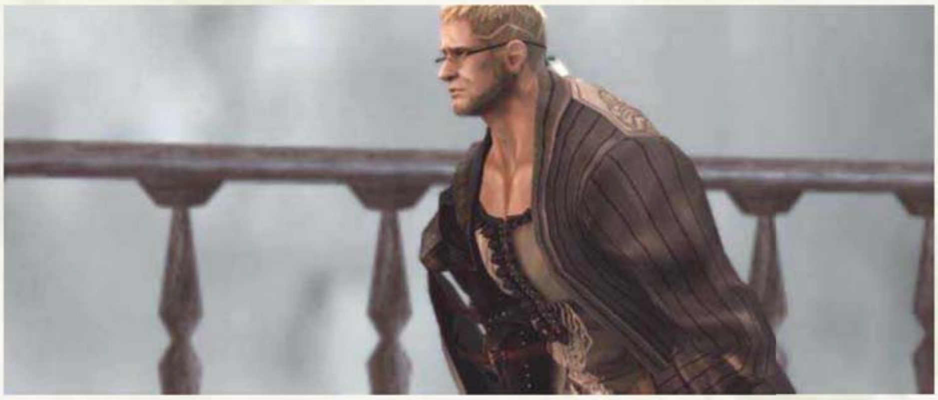
然后我作为 Four 大人的护卫，在门前坐了下来，这是我晚上的任务。

这扇门是很久以前的东西，防卫功能很薄弱，而且隔音效果也有些问题。嘛啊，该怎么说呢……总之房间里的声音完全漏了出来，特别是在被静寂所包围的深夜里。

当我正坐在折扇薄得不像话的门前时，就连房间里的床单摩擦声和呼吸声都能听到。当听到"姐姐……"这样可爱的梦话时，心里不由得升起一点罪恶感。

在士兵里有失礼的家伙放出传言说"那个绝对是在邀请人对吧，所谓的送到嘴边的美食？"，但是绝对不是这样！绝对不是！

Four 大人之所以让我会在这脆弱得不堪一击的门前，而且是完全没上锁的门前坐着，绝不会是在邀请我。处于这样一种随时可以进入房间的状态却又待在外面，而且还在冰冷的地板上正坐待机，双



腿的膝盖也因为冰冷坚硬的地板而逐渐麻痹然后失去感觉……偶尔还能听到从房间里发出来的喘息声和频繁的服装摩擦所发出的声音。

啊啊，这是何等的……何等的……焦虑！完美的焦虑！完美的……Play！

在侍奉 Four 大人之前，我还曾经妄想着是不是会被那厚重的鞋底踩得体无完肤或者被那长而尖锐的指甲弄得遍体鳞伤，还一边妄想一边让自己高潮。现在回想一下，这是何等肤浅的妄想啊。

鞋底？爪子？不，完全不需要这样的东西。Four 大人哪怕不使用任何道具，也能够给予我痛苦……给予我快乐。对的，这就是所谓的"哪怕是遇到一个人无法面对的事，两个人的话也一定能够共同协力解决"！我和 Four 大人正是心灵相通的主仆！

哪怕 Four 大人完全不碰我，哪怕 Four 大人完全不让我碰，不对，正因为不让我碰，这胸中的沉闷感才能够一直持续下去！在这扇门的外面，承受着不断膨胀的欲望冲击，反复不断地被欲火燃烧，被放置不理……一个个晚上就是这么过过来的。如果时间能够停止的话，就请让这一瞬间一直持续下去吧……噢噢噢噢！光是想象……我就……就……噢噢噢噢！

啊啊，这是何等的……何等的……Play！这不就是究极的 Play 吗！不，不对！这是奖赏！待在这里什么也不做，这行为本身，就是一种奖赏！

啊啊，这是何等地幸福！

All You Neet Is Joy
——奥克塔

吾名为奥克塔，是侍奉栖息在森林里的歌姬 Three 大人的使徒。

于是乎，今天要陪同 Three 大人一起，来到距离森之国非常远的教会都市。没错，就是这座沉睡着旧世界知识与技术的"魔法的发祥地"，前来的理由则是因为Three大人的姐姐One大人的紧急召唤。

实际上，这座教会都市的书库藏书量那可是多到惊人，不愧为魔法的发祥地，收藏着古今中外的所有书籍呢。



虽然大部分书都是使用异国语言来撰写的，但是其中有一些书用的是我能看懂的语言。

例如，这本。嗯……Diogenes · Laertius，什么什么？某某传记？这是古代的历史书什么之类的吗？嗯嗯嗯，不知道有没有记录着什么奇人怪人大会之类的？文字我是能看得懂，似乎是记载着什么难以理解的人物逸史之类的，至于内容在说什么，我是完全看不懂了的。

接下来是这本，这本书的文字和内容都很容易解读，似乎是介绍某个东方国家的书籍。

根据这本书所说，似乎在比这里更加往东的地方有一个被称作是"黄金之国"的岛国，岛上出产数之不尽的黄金，不管是宫殿还是民居都是用黄金来建成的。这是何等光辉耀眼的国家啊。以及，在那里还有从古代传承下来的被称为"四十八手（注1）"的 Enjoy · Techniques（欢愉技巧）。

但是，仅仅只有四十八则的话，作为黄金之国不断流传的古代秘籍来说也有些后劲不足吧，这估计是因为人人口耳相传而导致内容大量流失也说不定。又或者其实是"四十八万手"，只不过误写成了"四十八手"。

请容我大胆坦白，我奥克塔本人目前可是学得了六百六十六种 Enjoy · Techniques，精力绝伦便是我的优点，精力绝伦便是我的存在价值，嚯嚯嚯嚯。

当然，现在也仍然不分昼夜地进行着研究，六百六十六种 Enjoy · Techniques 正是我将自己的研究成果反复实验后才得以习得的。日日夜夜地不停反复研究，但是 Joy（欢愉）之路依然茫茫无际。

这些暂时放在一边，来看看这本书吧。这是记载着健康养生的书籍吗？不，还是说美容术？看样子是适合各位妇人阅读的书呢，什么什么？通过 Enjoy（欢愉）来让人变得更美丽？呵嘿，这还真是令人感兴趣的主题。

不管怎么说，美容对于各位妇人来说都是最为关心的话题，而让各位妇人感到愉悦的事，对于我奥克塔来说也是必须关心的。尽管美丽的 Three 大人对于这方面的事情完全没有兴趣。

总而言之，我必须熟读这本书不可。奥克塔我过去无数次以自身的超绝技巧给各位妇人的 HeavensJoy 做出了许多贡献。在进入了超绝状态下之后仅用两秒便让她们缴械投降，这是我目前的最高纪录，不过今后也想研究一下除了速度以外的领域。不满足于现状，持续不断地进步前进，这正是 Enjoy"运动"员的优点所在。

为了继续进步，就必须得学习。书本乃学习之母，而学习乃 Enjoy 之母，那么也就是说书本是 Enjoy 的祖母，条条大路通 Joy，对吧。

于是乎，咱们来看下一本书吧，哪个哪个？这也是关于健康养生的书籍呢，讲述森林浴的效果与功能。嚯嚯嚯，作为定居在森之国的人来说这可是不容错过的书籍呢。

因为森之国地如其名，国土的大半都被苍郁的森林所覆盖，当然，那片森林并不是空有广阔的面积而已，不管是散步还是休息，或是是进行 Enjoy 都很不错，可以算得上是万能的休息场所。

哪怕是在白日当头的中午也依然昏暗，可以躲藏在巨树的阴影或树丛的背后，从 SelfJoy（一人乐）

注 1：四十八手，起源于日本江户时代，现今大多用作描述四十八种男女欢爱行为的体位。

到 TripleJoy（三人乐），任何活动都不受限制，随心所欲，随我所愿。在弦月高照的晚上，NightJoy（夜行乐）也是不错的选择。如此合适在室外 Enjoy 的环境，除了这里之外还真难想到其他的地方。

而且没想到还存在着森林浴这种养生术！被广阔的森林所怀抱，一边 Enjoy 一边养生！这可不就是一石二鸟的 HealthJoy（健康行乐）吗！

这可必须要给 Three 大人献上，Three 大人最近一直沉迷于人偶的制作当中，让人不由得担心她会不会因为太过专注而搞坏自己的身体。

不过这也不是第一次，Three 大人是一位一旦开始热衷于某样事物之后就会不寝不食专注于热衷之物的大人。在某些时候甚至还会集中到忘记剪头发的地步。Three 大人秀发的生长速度可以说是达到了匪夷所思的地步，那时候房间的地面完全被大人的秀发所覆盖，连立足之地都无处可寻。

Three 大人从小时候开始就很喜欢自己剪自己的头发，但是自从开始沉迷上制作人偶之后，对这方面的关心也就淡了下来。虽然 Three 大人至今依然很喜欢剪刀，不过比起制作人偶来说剪刀对她的吸引力已经淡了许多。

于是乎，最近为 Three 大人整理其秀发变成了在下奥克塔的工作。

好了好了，接下来是，嘿咻，嗯？《能够把握幸运的谈话技巧》……吗？哪怕是怕生的人也能够在与对方初次见面时给对方留下好印象的对话技巧？

"天气和食物的话题是万能的，政治和宗教的话题尽量避开"，原来如此，这是面向不擅长对话的人群所提供的辅助书籍吧。

的确，无论是面向任何对象，关于天空的话题都是很容易进行扩展的，食物的话题也一样。不过从能够让对话变得更加热闹的角度来说，关于 Enjoy 的话题也不会输给这两个主题，Enjoy·Talk（欢愉对谈）可以说是社会的润滑剂啊。

不过有些人也不是很喜欢这类话题，所以有时候也是要控制一下。但是总的来说，大多数的士兵都很喜欢 Enjoy・Talk，在晚上巡逻时为了赶跑瞌睡虫，这类话题是不可缺少的调味剂。

身为歌姬的 Three 大人需要经常前往战乱之地，而 Three 大人每天都很早就休息了，奥克塔我平时晚上在驻扎地都是无聊地度过，嘛啊，虽然大部分的时间都是通过 SelfJoy 来打发的，所以偶尔和士兵们聊天也是一件让人愉快的事。

不记得是在什么时候，我在让某位妖精族的女性高潮的时候，在场的所有士兵都对我大跌眼镜，哎呀哎呀，那还真是件愉快的回忆，呵嘿。

"到、到底是怎么做到的？！"



"与、与体型的差距也太大了吧？！"

"从一般常识的角度来说这大小完全是不可能的吧？！"

"难不成是会伸缩自如的？！"

的确，妖精族体型很小，一般只有掌心大小，与其相比起来我的 Enjoy・Parts（欢愉器官）算得上是小宇宙般巨大，士兵们会发出这样的疑问也不足为奇。

不过，当时只有一个人，脸上不是带着不可思议的惊讶表情，而是一脸淡然地看着我。其他的人问他为什么不感到吃惊时，那个人一脸平静地说：

"我还以为，他是把妖精给塞到自己的屁眼里了。"

这位的回答再次让在场的所有人大跌眼镜。

先把考虑要不要实践一下这行为的事放在一边，我当时真的是十分佩服他那神奇的联想力，没想到在我们国家里还有着这样的人才，实在是让人喜不自禁啊。思考方向是如何地别具一格，那么 Enjoy・Parts 就是如何地坚固。

对我奥克塔来说，世界上的所有洞都是恋人，身为异族的妖精女性也不会例外，使用自己的 Enjoy・Parts 来让对方高潮才是诚意的体现。就在我想着要不要这样回答的时候——

"那么，奥克塔大人，真相是什么呢？"

大家挤在一起露出兴趣满满的表情，这场面看起来还是挺有趣的，当时我这么回答道：

"心静自然凉。"

这是从遥远的东方国度流传过来的谚语，而实际上也就是这样的一种心境，在贯彻 Enjoy 之道的钢铁般的意志面前，大小的差距完全无法形成任何阻碍。也就是说：

"这一切都是秘密。"

神秘的事就让它一直保持着神秘感，这就是 WonderJoy（惊异欢愉）的精髓所在，嚯嚯嚯。

回想过去似乎浪费了不少时间，得回过神来继续找书，下一本书是……



嚯嚯，这本似乎是记载了古今中外名言的书籍呢。

"劳动能征服一切。"

这似乎是古代诗人的话。原来如此，也就是说 Enjoy 能征服一切对吧，很有说服力。

"手是道具之中的道具。"

哦哦，这又是一句至理名言！不愧是哲学家的言辞！不愧为三大学者之一。的确，手是 Enjoy 不可或缺的道具，不管怎样高超的绝技都离不开手指的运动！

哦哦，这一句也是！

"上天不会造人上人，也不会造人下人。"

真是一句让人醍醐灌顶的名言啊，奥克塔我也同样认为，洞是没有富贵贫贱之分的，洞的上方不为洞，洞的下方没有洞，尽管前后并不在这考虑范围之内。

不管怎么说，年龄性别、种族，又或者动植物之间的最大差别就在于，能否满足 Enjoy 的需求。任何一个洞都有其优美之处和长处，抛弃偏见，与所有的洞成为恋人，才能够做到真正的讴歌 Enjoy・Life（欢愉生活）吧。内心也一直处于 Liberal・Joy（自由欢愉）的状态，嚯嚯嚯。

好了，书房的探索现在就先暂时放在一边吧，Three 大人也差不多要从午睡中醒来了。

说是这样说，其实也就是必须去把 Three 大人叫醒。Three 大人在制作人偶的时候一直处于废寝忘食的状态，但是在不做人偶的时候睡觉时甚至有可能会忘记起床这一行为而导致一直睡下去。

要是能找到什么书来刺激 Three 大人的好奇心就好了，Three 大人在制作人偶的时候与不制作人偶的时候的情绪起伏实在是相当大，真想找些东西能够吸引住她的注意力。以前也曾经尝试过让 Three 大人的注意力转移，但是效果都差强人意……

嗯？！这、这本书是？！这究竟？！

这似乎是关于某个领域的学问类书籍？！地理……似乎不太像，既不是数学，也不是哲学，难不成是占星术？

不，看起来似乎是考察天空的书籍，在这其中，有着很不得了的记载。

在遥远的天空彼端，有着能够吞噬所有东西的，没有尽头的洞。无论是巨大的生物也好，岩石也好，山也好，这片大地也好，夜空的星辰也好，都能轻松地吞进去。

奥克塔我虽然已经做好了与世界上所有的洞成为恋人的打算，不过没想到这个世界里居然有着这么大的"洞"存在！

这还真是，想要让它高潮一次试试看呢。能够吞噬所有一切事物的洞，和与所有一切的洞成为恋人的我的 Enjoy・Parts，到底是谁最强大，就来一决胜负吧！只要能够与之决胜负，哪怕是天涯海角我都愿意去！

为了这一天的到来我必须加紧时间修炼才行，首先，今晚要和 Three 来一发 SpecialJoy（特别欢愉）……不不，应该要来一发将我的 Enjoy・Techniques 全部施展出来的 ExtraJoy（超绝欢愉）才行！

千里 Joy 之行始于足下。呵嘿。



流

我们只是偶尔看到别人风光和快乐的一面，却没看到他们吃苦和流泪的时候，看不到他们生活中的暗流。

每个人都一样，各有各的开心和不快乐。

文 九兵卫 美编 NINA

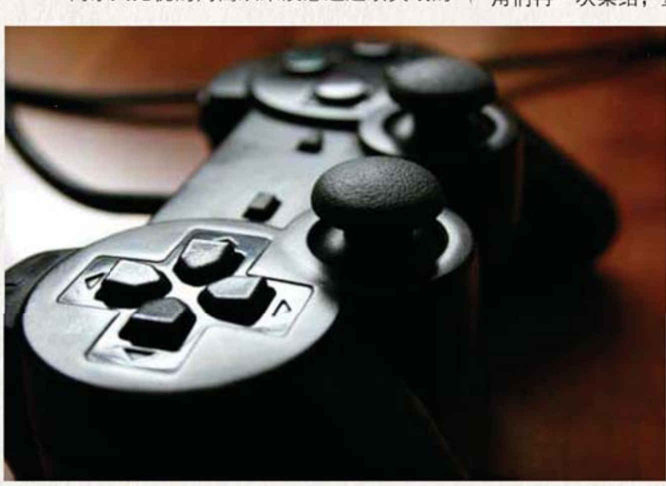
对着斜 45 度的天花板，高嵩面无表情的睁着眼睛，听着自己的呼吸与闹钟的声响，滴答滴答，洗刷空如白纸的大脑。

一向乐天无忧的高嵩从来没想过连续失眠的滋味，这种感觉，就好像迈着大步走在晴空之下，突然被身后影子里的怪物缠身，怎么甩也甩不掉。

干脆玩会游戏吧。

十二月的上海，天气已有些转凉，高嵩把前几天刚买的《宿命传说 导演剪辑版》推进 PS2 的碟仓，倒了杯热水，继续缩回到被窝里。

凌晨两点，本以为已经拯救世界即将迎来完美结局，没想到剧情急转直下，意外的展开让主角们再一次集结，重新踏上拯救世界的冒险……



等高嵩又一次回过神来，已经是第二天下午一点多，手柄还握在自己手里，想到明天就是周一又要上课，一股强烈的厌烦伴着熬夜后的饥饿感涌入他的大脑，只不过，这时候还有另一些更棘手的事情在高嵩的脑门里面压着，很快就让他从游戏的麻痹中清醒过来。

差不多从小学和初中那会儿起，高嵩就特别喜欢玩 FC，PS 还有 GB 那些游戏机，说这个兴趣影响了高

嵩整个人可能有点过，但至少成了他生活的一部分，并且也让他认识了些有着共同语言的朋友，其实还不错。大概也是这个原因，高嵩的性格出奇的开朗，成绩平平却每天乐呵呵比谁都开心，好像天底下没任何事情能让他犯愁似的，这样的情绪叫人羡慕不已。直到和同龄人一样，高嵩第一次面临自己的分岔口——上大学，不得不反思的问题才摆在了他的面前。

拿到高考成绩单和志愿填报表的那一刻，高嵩恍然地觉得，自己考着和他人普通的成绩，过着和他人普通的生活，在父母规划好的道路之上做一个永远平凡的普通人，俨然和木偶没什么分别，不再做点什么，一辈子就要这样碌碌无为的结束。这种挣扎的心理，让高嵩想去报考美术艺术专业，想去学画画想去做设计，哪怕是学一学一直困扰自己玩游戏多年的日语，也好过其他。各种未曾有过的幻想一下子在自己脑海中涌开，他不知道哪来的勇气让他可以向父母说出这样"离谱"的理想。

只不过，所谓的现实，原本就是各种各样再普通不过的日常组成。最终的结果当然是，高嵩在父母的"指导"之下填报了广州本地一所很普通的二本公办大学，和那时候很多普通的男孩子一样，选择了一个很普普通通的专业，计算机科学与技术。

上了大学，高嵩的性格依旧，只是生活方式好似变了个人，从没有过的自由让他可以去做以前所有那些没有机会去尝试的事情，吃喝玩，当然也包括谈恋爱。这四年里，高嵩有过喜欢的女孩，也曾经被其他女生告白过，三段不长不短的感情走到末了，跟其他校园情侣一样，云散风消，过去了也就过去了。

虽然个性上自由了点，但高嵩却把义气和诚信看的挺重，好兄弟一起频繁的请客吃饭，拿自己拮据的生活费借给舍友去买网游的点卡，给社团里的活动当义务苦力，这些他从来没有过半点犹豫。只不过，考试从不作弊跟做小抄这个奇怪的固执，在大学里让高嵩显得像个异类的怪胎，用他身边同学的话来说，"这不是缺心眼么？"高嵩说不上来什么道理，或许只是因为自己在老师面前比较胆小，总之，这件事对他而言就像不可触及的雷区，整个四年都是如此，连他自己都觉得诧异。当然，老天不会因为你的善良品行而被感动，就好比臭掉的鸡蛋不会因为你给它点阳光的滋润就能孵出小鸡一样，毫无禁欲的游戏和恋爱带给高嵩的是千疮百孔的上课出勤纪录，以及漫无止境的挂科和补考。

高嵩最终没有过英语四级，现在看来，这件当初他并不以为然的小事，说不定正是隐隐中改变高嵩命运的关键。是的，游戏玩多了，我们会常常感悟，其实生活本身也是一场 RPG，满足了一些条件，你就走上了另外一条分支，反之亦然。只是不同于游戏，现实生活中你没法 save 和 load，甚至连重新来过的 checkpoint 也找不到，一旦错过了，那些路就自然消失了。



毕业后，高嵩起初并没有太大压力，但日子一天天过去，没有优异的大学成绩以及英语等级证书对于一个计算机专业应届生想找份好工作的弊端日益显现，原本的乐观以及对于未来的憧憬被一份份了无音讯的求职书渐渐磨灭，拿着薄薄的简历纸被麻木地挤在参加招聘会窒息的人流中，看着那一张张和自己一样年轻迷茫的面孔，高嵩一瞬间觉得自己似乎又回到了高考填报志愿的那时候，这种对自我抱有疑问的感觉和四年前竟然惊人的相似，就好像一切都未曾变过。浑浑噩噩之中，几个月转瞬即逝，高嵩玩游戏的时间越来越少，心情的变化不言而喻，待在家里一直找工作不是长久之计。一个偶然的机会，高嵩在网上看到某某日本知名游戏学校在中国开了第一个游戏美术班正在招生，这让他眼前一亮。其实在大学里，高嵩出于对游戏的喜好，一直对 maya 那些做电脑 CG 的软件跃跃欲试也挺感兴趣，无奈自己美术基础实在太差，用了几次就宣告放弃。美术班的广告上，除了用英文写着各种高嵩认识和不认识的软件跟美术教程，大大的粗体字还标明着，学员两年结业后可以包推荐工作，优秀的甚至还可以被选去日本的游戏公司实现终极的人生目标云云。虽然这些遥不可及的梦让高嵩有点心动，但大学填志愿时的情形毕竟也还历历在目，想到可以边继续找工作边学自己梦寐以求的游戏美术，他还是硬着头皮和父母提出了自己的想法。



意外的是，这一次父母并没有反对。"既然那么喜欢游戏和画画，那就去试一试吧。"父亲寥寥几句话，倒是让高嵩心里觉得热乎乎的，原

本并没有多少自信的他一下子又燃起了斗志，“自己该长大了”，高嵩心里默默地念叨着。

踏上前往上海的飞机，带着满满一行李箱母亲准备的吃穿用的杂物，高嵩揣着无限的梦想上路了，就好像自己一口气要离开家去到很远很远的地方，那种从未有过的兴奋，简直和要前往新的国度一样。这样的心情，即便高嵩后来去了更远的地方，一次都不再有过。

提到出国，其实高嵩从毕业之后甚至到开始上美术班的很长一段时间内都非常想走出去留学，只是出于经济方面的局限，父母无力承受高昂的学费，而另一方面，高嵩自己也不确定自己到底想去哪里，想去做学什么。逃离了今天，你才会有明天，对那时候的他来说，未来就是这么一回事。再后来，因为和李静的热恋，这件事也就不了了之，没了后续。

三



关掉开了十几个小时，已经热的滚烫的PS2，高嵩走出自己的房间，推开隔壁的门，一股刺鼻的酸味扑面而来。

“你丫又在屋子里吃泡面了？！”

顺着高嵩的声音，一个带着眼镜的脑袋从被模型盒子包围的显示器那一头冒了出来。“难得的周末，在开黑呢！待会要是出去，帮我楼下带份桂林米粉回来吧，记得千万别放辣！我可不像你一样爱吃辣！”说话的这人是高嵩的室友，也是他为数不多也在上海工作的大学同学，平时爱玩游戏看动画，一个比高嵩还要全面得多的ACG达人，喜欢自称团长，但周围认识的人都叫他团子，虽然生活方式和谈吐是最典型不过的阿宅，但团子却很反感别人叫他宅男。为这事儿，他还跟要好的朋友翻脸过。

团子是浙江人，在一家电子仪器公司做质监，高嵩到了上海，两个人就一直合租在这里，用他的话来说，跟团子住一起，会有种还生活在大学宿舍里的错觉。来这儿一年多，高嵩还是那么逍遥乐观不紧不慢，团子也还是那么沉醉于自己的世界，互不追问和干扰对方的生活方式，对彼此说不上完全了解，但能够一起吃饭一起玩游戏一起和其他朋友聚会，相安无事平静地生活在一起，这样就足够了。

直到李静的出现，这份平静才被打破。

高嵩和李静认识还是在刚上美术班那会儿，只是因为高嵩每次上课总喜欢带几本漫画过去，两个人就这么聊了起来。李静是一个还在念大学的姑娘，读设计专业，平时利用课余和周末的时间来参加这个美术班，高嵩画画底子差，李静拿起画笔却很有娴熟；高嵩很外向开朗，李静却稍显内向；操作起电脑，高嵩总是信手拈来，李静却一直笨手笨脚，甚至连英语这个高嵩一向的软肋，他们也有互补之处……除了美术课上的事还有各种共同的兴趣爱好，两人在一起也会聊一些其他的话题。李静能让高嵩感到很宁静很治愈，这和他之前任何一个认识的姑娘都不一样，至少那时候，高嵩是这么觉得的。



后来，高嵩和李静私下里去了趟画展，下课后经常一起吃饭，虽然李静外表看上去有点土，穿衣打扮却蛮讨人喜欢，骨子里的气质有股灵性，这样相处久了，高嵩心里面对她确实有产生了点好感，但也仅限于此。李静比高嵩小三岁，因为实在是太过单纯老实，距离靠的太近，他竟然会有那么一丝丝占李静便宜的负罪感，怎么说自己在大学里也算半个情场老手了，这样的念头连高嵩本人也觉得不可思议。

和李静认识，一晃两个月过去了，生活安逸得可怕，安逸到连高嵩差点就忘了自己当初为什么要来上海学游戏美术，差点就忘了自己还需要找工作。就这样，还没等高嵩意识到要从这锅温水里爬出来，一个甜蜜的必杀技就给了他最后一击。

李静跟高嵩告白了。

这个完全在分支之外的剧情，让高嵩一下子没了对策，而接下来的发展，对他而言几乎是完全是顺势而就，高嵩这才意识到，其实自己早就喜欢并且离不开李静了。当他把自己的想法全盘告诉团子，团子倒是一点不意外，尽管恋爱对于他似乎完全是另一个世界的事情，但从平时于高嵩的聊天与对话中，团子还是多少能感觉到李静在高嵩心里的位置，只是本人没有察觉到这一点

罢了。

李静并没有因为和高嵩在一起而变得活泼和健谈，“你到底喜欢我什么？”两个人独处的时候，这是李静最常问到高嵩的话，每次高嵩都会编出不一样的理由哄李静开心，有好几次高嵩也想用同样的话反问李静却又咽了回去，他不想破坏这幅画面的美好，只是把默默地把李静搂的更紧，她是高嵩在这个世界上最爱的人。

恋爱容易让人麻痹，即便你是一个有梦想的人。高嵩对李静的爱一天天浓烈，他觉得自己似乎又回到了大学里的那段时光，得到了自认为美好的东西，懒惰便会趁虚而入。同样另一方面，梦想被放的太高，够不着只能搁置，搁久了必然会发霉变味儿。有了不去动它的正当理由，就心安理得地继续束之高阁。也不知道什么时候起，高嵩开始变的不怎么玩游戏了，画画也只变成生活中一项普通的任务而已，对于生活的追求就这样悄悄地变了。

如果说十几年对游戏积累起来的感情可以慢慢改变你的爱好和人生，而一段铭心的爱情，却可以在短短十几天的时间里让你完成本需要几年甚至十几年才能造就的变化，对比之下，快的令人可怕。



四

吃完饭回来，提着热腾腾的米粉，高嵩一步步走上楼梯，连续两晚熬夜，头依然隐隐有点酸痛，快要到宿舍的时候，一个踉跄让他险些失去平衡，虽然楼梯上没摔跤，但这半个多月来李静莫名其妙的冷漠，却让高嵩结结实实摔得很惨。

高嵩不明白为什么李静对自己的态度毫无征兆地变了，他也想不清楚到底自己是做错了什么事，或者什么样的外因一下子改变了李静……很多事情，越是想去弄个清楚，反而越是困惑，心中有了执念，就像线团一样，只会越扯越乱。这场冷战，带来的注定是一个异常艰难的结局。

“米粉15块，另外上个月的水电物业费一共214，回头一起给我两百就好了。”高嵩把米粉放在客厅的桌上，转身打算继续回自己的屋玩游戏。“这个月多买了几个手办，等月底发工资再给你吧。”团子坐下来一边开始狼吞虎咽地吃起米粉，一边拿着手机翻看游戏论坛里的帖子，他知道为人爽快的高嵩并不会在意这些钱。突然，团子好像想起了什么，“对了，晓磊下午会来这儿玩，说看你这段时间太消沉，顺便和你聊聊李静的事儿。”

“哦。”高嵩愣了一下，但很快又轻轻的叹了口气。

丁晓磊，也是高嵩和团子在上海仅有的异性朋友。尽管名字像个男孩子，尽管外表看上去有点朴素，穿着与长相也没李静那么可爱，但她却是个活泼开朗，性格实实在在的姑娘。最初只是团子一起打三国杀在棋牌室认识的牌友，后来一起玩着玩着也就熟悉了。

认识一年多，丁晓磊和团子他们以及还在继续读研究生的老同学阿飞，经常到处跑业务但特别沉迷高达的模型宅老张，只要有时间总会凑到一起玩，后来李静也加入到当中，都是有共同兴趣爱好的年轻人，玩了一阵彼此就熟了。高嵩经常带着李静参加朋友们的聚会，但和李静的朋友们一起出去吃饭什么的，似乎倒是一次都没有过，这也是后来他才意识到的事儿。

“晓磊不知道咱们住的地方，一会你下去接她去吧。”享受完“午餐”的团子没有径直走回自己的房间，还是开始收拾起堆在屋子里的衣服来。“她好像还没来过这儿。”团子自言自语地嘟哝着。

高嵩继续回到房间玩游戏，剧情不知不觉又进入新的高潮，快到天黑的时候，高嵩收到了晓磊的电话。

“高嵩吗，我到54路公交这儿啦！”电话的那一头，晓磊的声音清澈而明亮，“你们住的那个小区，我大概能摸过去，要不你告诉我个门牌号？”

“我还在玩游戏呢，待会就来接你。”虽然游戏玩的正激烈，但高嵩思路还算清晰，“那边的路口车多，而且我们住的地方还得穿过一条小巷，不好找。”

“在那儿等下我吧，一会就过去。”

好不容易在游戏中找到存盘点，高嵩才发现时间已经过去二十分钟，于是赶紧关机。团子的门半掩着但他没在玩游戏，屋子里收拾的挺干净，这种反常让高嵩有点想笑，忍了忍套了件运动衫就出去了。外面比中午冷了很多，高嵩裹了裹身上的衣服，一路小跑。

晓磊一定等着急了吧。

平时步行要走七八分钟的路口，高嵩一路小跑不到五分钟就到了。没有往常那样的车流，路口围满了人，麻雀一样刺耳的议论声。拨开人群，高嵩努力想穿过瘫痪的马路。一包撒落在地上像是麻辣的鸭脖子之类的熟食最先映入眼帘，一位老交警正在努力推开靠上来的人群。

晓磊就这么静静的躺在地上。



五

虽然已经是 9 月份，但东京正午的太阳还是会晒的让人窒息，更别说是一个提着大包小包东西的女孩子。

从住的新大久保到新宿的超市只有一站的距离，考虑到坐电车也需要再走一段路，智子想了想就干脆选择了步行（事实上这并不是个明智的选择）。今天是男朋友的生日，智子打算买点食材回来亲自下厨犒劳一下他，加上自己还有另外一件喜事要宣布，一想到这个，她就觉得浑身充满了力气，小鸟般愉悦的心情全写在了脸上。

从神户过来东京，这是智子第二次为了庆祝而下厨，第一次是为了庆祝自己找到工作，几个同样刚来到大都市姐妹挤在小小的 1DK 的公寓内吃烤肉喝清酒，一直闹到第二天早晨才回家。而这一次，智子的心情平静了很多，提着食材踩着碎步的她，俨然一个标准的日本家庭主妇。两个人在一起日子一天一天过，如果你不主动去做点什么，就会发现原本以为不变的全都会慢慢地变掉，这一点，智子很清楚。

智子没有考上正规的大学，来东京念了两年短大（相当于国内的专科）就直接踏入了社会。不着边际的个性让她一直渴望脱离父母的束缚，逃课，欺负转学的新同学，频繁地换男朋友，参加暴走族的地下活动……这些事情她几乎都干过，但觉得还是哪里还不够。直到来了东京，智子才渐渐知道“独立生活”的真正含义，为了生存，最初的好奇变成了对城市的麻木，对着陌生的面孔，她学着戴上了连自己都觉得陌生的面具，装可爱，装沉稳，毕恭毕敬地恭迎上司，不卑不亢地处理各种看似简单却极为复杂的人间关系，她觉得这就是一个社会人必须要走向成熟的过程。只有和熟悉的人在一起，智子才会露出原本开朗的笑容。对着父母从老家偶尔寄来的土



产，智子也会感悟半天，这样的变化，她自己也想不到。

让智子觉得感恩的，除了现在这份收入还不错的工作，曾经一起念短大，现在和自己住在一起的里香和小夏（なつ）也给了她很多帮助和支持。里香的家就在千叶，待在东京差不多快三年，现在有一个长的跟生田斗真很像的男朋友，这位让闺密们羡慕的男友虽然是个有点花花肠子的无业游民，但里香一直死心塌地地跟着他，两人总是一付很亲密的样子，智子每次看到她们都会乐呵呵地傻笑，她觉得里香很像从前还在神户的那个自己。至于在德岛出生的小夏，因为家境不是很好，所以比智子跟里香都要早熟和懂事，无论是上学还是工作都完全不怕吃苦，一个人的时候也能耐得住寂寞，智子觉得自己从她的身上也学到了不少闪光的东西。

下个月，智子就打算跟男朋友一起搬到日暮里那边去了，不能再与里香和小夏嘻嘻哈哈地聊天，宿舍要变的冷漠不少，想到这个，她的内心多少觉得有点寂寞和沮丧。就在这时候，门敲响了，智子的男朋友到了。



高嵩提着脱下的西服跟公文包，带着坏笑走进了客厅的玄关。

智子放下手中的事，贤惠地帮高嵩接过衣服与包，递上了早就准备好的男式拖鞋笑着说，“快进来吧，外面很热，屋里开了空调。”

留着小胡子的高嵩连忙点点头，这身打扮与行头，加上已经变得黝黑的皮肤，让他活脱脱就像一个再平常不过的日本上班族。“让你辛苦了亲爱的，这么热的天还为我准备生日大餐。”高嵩依然带着坏笑朝着智子说道。

“没什么啦。”智子吐了下手头：“看我都忘记祝你生日快乐了，再稍等一会，你喜爱吃的辛辣火锅马上就做好了。”

“对了，还有件好消息要告诉你。”

“什么消息呢？”

“我怀孕了，今天上午去医院确诊了一下，才刚刚一个多月。”

“……是吗？那，太好了。”

“我打算这周给我妈打个电话，把咱俩的事情告诉她，如果她要反对，我就说已经怀上了你的孩子。”智子嘴角上扬得意地笑着说，“用中国的古语来说就叫——先斩后奏，对吧？呵呵。”

“这样会让你妈对我第一印象不好吧。”高嵩收起脸上的笑容皱了皱眉头，“况且，最近我想把精力重点放在新工作上面，你知道，这份工作对我很重要。”巧妙地岔开话题后，高嵩作出一付很严肃的表情，智子显然也注意到了。

“看把你紧张的，都是骗你的啦！”

此处，有必要先简单说明一下高嵩的这份工作。

这是从日本的专门学校直接派遣到游戏公司的一种特殊“社员”，正式的称呼叫派遣社员，雇佣的名目和国内通常所说的劳动研修，劳务输出差不多，其存在意义是以更低的成本榨取更多的价值，说穿了就是拿着比日本人低的工资，干低级的活，即便如此，除了辛苦一点，派遣社员的收入还是会比国内高不少，也至少算一份稳定的正式工作，对于外国人来说依然有很大的诱惑力。成为派遣社员之前，精明的日本人会和你签订一份劳动合约，明确规定工作年限、职位以及收入，没有调动、没有升职与加薪，合约结束后若非找到新的工作，就需要重新回到国内。高嵩

签的这个合约期限为两年，对于他而言，辛苦得来的这份合约就是确保自己能留在日本的救命稻草，也如同一纸卖身契，将仅有的自由拱手相让。

好在这家公司也算是高嵩崇拜已久的日本游戏大厂，无论是国内外知名度还是公司规模，都是日本同行中数一数二的佼佼者。为了得到这份工作，高嵩整整一个月都在准备各种面试资料，甚至还伪托国内的朋友伪造了一张托福成绩单，英语普遍其差无比的日本人大概是查不出来也无从检验。一切有惊无险，经过多达六轮的各种审核与面试，这才搞定了最终的 offer。和他在专门学校同期的留学生之中，高嵩是惟一一个获得眷顾的幸运儿，周围的同学都对他羡慕不已。

“总之这件事让我好好想一想，要找个合适的时机再说。”高嵩一边解释着，一边凑到智子身边，摸了摸她的头。

今天里香和小夏都不在，晚餐的时候，小小的公寓就成了高嵩和智子的二人世界，对于都各自住在集体宿舍的他俩来说，这样的宁静也尤为难得。智子打开从超市买回来的干姜汽水，倒进放好冰块的杯子里，兑上点伏特加，再把两片切好的柠檬丢进去，两杯和居酒屋里的**ハイボ－ルジンジャ**(一种日本很常见的鸡尾酒)就调好了。

“再次祝亲爱的生日快乐！”智子高高地举起酒杯，抿着嘴笑眯眯地看着高嵩，“为了庆祝亲爱的找到如愿的工作，也为了庆祝我们共同孕育的新生命！”

“干杯！”高嵩端起酒杯，一口下去，过去的两年，就像杯中的酒精，一下子在自己的脑海中扩散开来。

六



晓磊出事之后，高嵩就再也没和李静联系过。对他来说，曾经稚嫩而天真的时光，从那一刻起就彻底停止了。

突如其来的车祸，虽然让晓磊伤的很重很重，但万幸的是，这场意外并没有夺去这位善良姑娘的生命，只是那段时间对高嵩而言，无疑是最冰冷和麻木的日子，他的颜色，变得不再像以前那样鲜亮，他开始喜欢一个人独来独往。

高嵩觉得，周围的人，不仅仅是从美术班里人间蒸发的李静，就连原本有说有笑的朋友，也在慢慢离自己远去。除了出事那一天跟着救护车失魂似的将已是半个血人的晓磊送到医院，高嵩就再没去医院看望过她。一个多月之后，团子也搬出了合租的宿舍，曾经经常一起出来聚会的这四个人，还有阿飞跟老张，一下子全都消失在了高嵩的生活中。

“他们一定都很恨我吧。”不知从什么时候起，高嵩学会了抽烟，他总是常常这样一个人反问自己。如果当时没有因为自己的忧郁寡欢而让晓磊担心，如果当时没有因为自己的混账而让晓磊在外面等了那么久，所有的事情或许本不应该这样。如果没有那么多的如果……

一年后，高嵩站在了东京成田机场的入境大厅。

第一次出国的他，表情却没有半点激动和期盼，他不知道是怎样的毅力让自己争取到这个几乎是奇迹的留学机会，他也不知道父母从哪里拿出这样一笔钱替自己付了学费，他甚至不知道自己为什么要恍恍惚惚地跑来日本，一个渐渐忘却自我的人，一个渐渐模糊了梦想的地方，站在这里，恍恍惚惚，高嵩或许只是想给自己一个新的开始。

来了日本之后，高嵩落脚在学校安排的小公寓，里面住着和他一样怀揣着各种目的和梦想来到异国他乡的年轻人，尤其是有位绰号叫小凳子的高中毕业生，可能由于也同样来自广东，和高嵩走的格外近。小凳子比高嵩早来留学两个月，两人经常跑到宿舍顶楼的天台对着远方发呆，聊聊游戏，感叹一下人生和梦想。久违的集体生活让高嵩紧闭的内心慢慢放松起来，惟独打工的时候，他依然比较沉默，不想说话，不想和任何人交流。

一个人实在无聊，高嵩就会把从国内带来的几本游戏杂志拿出来看，反反复复，翻着翻着也就脱页了。他想起无忧无虑在广州念大学的时候，想起只身一人充满斗志飞到上海上美术班，想起在那个路口他曾经以为一辈子都不会忘记的一幕……这些仿佛已经离自己很远很远，远到就像是在另外一个人身上发生的事一样。没有人会过问高嵩曾经在国内发生的林林种种，他也不需要一直背负着自责和愧疚活下去，日子一天天简简单单地过去，这样便最好。

他想留在日本，或者更确切地说，他不想回去了……

在日本待的越久，高嵩的这个想法就越强烈。

和国内的全日制学校不同，日本的专门学校每天通常只有半天会上课，即使除去偶尔打工的时间，空闲的时间也大把大把的是。高嵩学起了做菜，爽快麻利的性格让他很快在新宿附近的一家中餐馆找到了一份给主厨做 follow 的工作，每天工作 4 个小时，可以拿到 5 千日元的薪水，算是不错的差事。

生活总是公平的，当一扇门关闭，总会有另外一扇门在其他地方为你随之打开，也就在这个时候，高嵩认识了智子，一位来自神户，性格外



向且成熟的女孩子。原本并没有交集的两个人，从相识到相恋的过程非常戏剧化，甚至有点像日剧里的情节：每天在餐厅里进进出出工作的高嵩，只身来到东京打拼的智子，一个会做中餐，一个爱吃中国料理，见面的次数一多，眼神交会的机会也跟着多了起来，时间一长，高嵩很自然地就和智子走到了一起。

智子还小的时候，父亲曾经在中国的大连工作过五年，回国后经常喜欢做中国菜给智子吃，久而久之，她就喜欢上了中国料理。而神户当地的华人多，中国留学生也多，这也让智子在中学时代就结识过几个中国朋友，和高嵩在一起，对她而言并没有什么障碍，尽管高嵩的日语算不上很好。

高嵩还记得第一次给智子做他最拿手的麻婆豆腐，智子边吃边乐得合不拢嘴，或许是因为中国带来的辣酱太辣，也或许是吃的太开心，那时的笑容，就这样一直留在了高嵩的心里。

虽然成了男女朋友，但高嵩还是有个小小的心结，他不知道是因为自己中国人的身份，还是之前那段和李静的经历，总之和智子就算靠的再近，他也会觉得多少有种无形的距离感，这让他心存内疚。

七

不知不觉，高嵩开始工作已经四个多月了。

除了学习各种规范和适应节奏，高嵩并没有接到原本预想的如山一样的工作任务，这是他没想到的，能够静下来画画的时间，甚至比在专门学校里的时间还要长，他也并不清楚这是否正常。这期间，高嵩带着智子回了一趟先前住的宿舍，依然住在那里的小凳子很热情地迎接了他，还向他介绍了一位刚刚搬进来，叫做刘水的年轻人，在刘水的身上，高嵩似乎能看到两年多前刚到日本的自己。不同的是，无论是刘水还是小凳子，他们看高嵩的眼光中都多了一份崇敬和羡慕，这份工作对他的影响实在是太大了。



外人的眼光只能看到表面，却看不到高嵩的内心对于这份工作的难言之隐。作为派遣员工，本来就不受待见，再加上自己又是个外国人，难处可想而知。很简单，不管再怎么努力，他在这儿都不得不到与此相应的尊重，职位以及薪水，对于20多岁充满无数可能的年轻人来说，这些可以说是他们最不希望遇到的天敌一样的存在。

高嵩所属的是一个完全独立的美术组，不隶属任何牛逼的项目组，平时的实际工作很少，主要是一些辅助和协调的工作。他的上司是一个叫安藤的日本人，40岁上下，留一头长发但不苟言笑，有股让人说不上来的距离感，慢慢悠悠地管理着这个只有三个部下的小部门。



一个悠然无事的下午，高嵩接到来自小凳子的电话。

“高嵩，晚上在御徒町有一个同乡会，基本都是咱们那个学校的，你也来参加吧。”小凳子话语中带着热忱，俨然已经把高嵩当成朋友们里一块瑰宝。

所谓同乡会，如同字面的意思，就是中国人凑在一起喝喝酒叙叙旧，高嵩来日本之后也参加过几次。看上去是同根人在异乡互相取暖的聚会，实则却很容易变成充满铜臭味的名利场。炫耀，攀比，拉帮结派，这些是最常有不过的事儿，而如今高嵩也算出人头地，找到了正经工作也谈了漂亮的日本女朋友，其他人对自己必然会刮目相看，想到这个，一股强烈的厌恶感就会涌上心头。

虽然高嵩心里想拒绝，但最近的工作实在太过沉闷，考虑了几秒钟之后，他还是答应了小凳子的邀请，哪怕只是去喝一杯，也好过压力无处释放。

御徒町是和新宿的歌舞伎町差不多的欢乐街，每到下班时间之后，这里就聚满了形形色色的面孔，相似而又陌生。高嵩没有带智子一起来，聚会的地方定在一家叫做“しずく”的居酒屋，推开门帘，其他人已差不多都到了，小凳子热情把高嵩领到众人面前。

刘水的身边，坐着一个之前从未在日本见过的女孩，虽然年龄看上去不大，但妆有点浓艳，和其他留学的女孩子有着微妙的不同。高嵩和她面面相觑，直到小凳子再次打破了沉寂。

“这位是和刘水同期来日本留学的林丹丹，

之前他俩同一个学校，现在偶尔也会在新宿那边的居酒屋做兼职。"

"原来如此，你好。"高嵩礼节性地打了个招呼，林丹丹没有回应，只是笑了笑。几秒钟的交会，思绪的洪流很快被淹没在鼎沸的人声中。

那一晚，高嵩意外地没有喝多少酒。

女人的直觉是很敏感的。盗用刘水的画稿获得公司内部的优秀赏，以及这件事同时被智子觉察到，大概是半年后的春天。让智子觉得更不解的是，高嵩竟然有外遇了。

终章



没有涟漪的生活，不代表没有暗流。

当智子尾随高嵩，看着他与林丹丹从情人旅馆中走出来，才恍然发现，高嵩已经流淌到一个自己完全不认识，并且也永远无法触及的遥远世界。

就好像高嵩永远不会知道，四年前晓磊出事的那天，若不是受李静之托，她本不会把分手的口信带给高嵩，也不会出现在那个改变他们命运的路口。高嵩不必自责，曾经的挚友也不必因此而四散天涯。

高嵩知道团子对晓磊的好感，却全然不知晓磊对自己的爱慕，高嵩更不会知道，当年李静和他分手，也只单纯是因为在大学里遇到了更加倾慕的男生，仅此而已。

世界很小，流动的因果让我们走上不同的道路，却又以很巧合的方式让我们在原点重合。

正如那天，高嵩在居酒屋看到坐在刘水身边的李静（化名，前文所有"李静"同样皆为笔者为林丹丹所取的化名），看到那个化着浓妆的面孔，相识而不相认。

高嵩对刘水的欺骗，是否是因他对林丹丹与刘水关系的误会而起，是否是故意而为之，也无从知晓。本是局外人的刘水，当然就更不会知道林丹丹，智子以及高嵩之间的故事，也不会知道自己的那幅画后来给自己的人生所带来的影响。

太多的不知道，如同暗流一样潜藏在每个人的心里，时刻都在涌动。

等回过神来，其实很多已变得面目全非

但，这些其实都并不重要。

当高嵩再次孑然一身，告别的日子就到了。启程离开日本的心情与当初离开上海如出一辙，在机场等着高嵩为他接机的，是已经结婚团子和晓磊，两人脸上淡然的笑容，似乎从未变过。

我们只是偶尔看到别人风光和快乐的一面，却没看到他们吃苦和流泪的时候，看不到他们生活中的暗流。

每个人都一样，各有各的开心和不快乐。



结语

差不多一年前，Nai 所写的那篇《樱》不知大家是否还记得，那段既现实又发人感悟的故事相信很多人都印象深刻。一年后，笔者能提笔将这个故事从另一个角度补全，也算完成了当初读完这篇小说的一个小小心愿。

有朋友问我，《流》与《樱》里的这些曾经为了梦想而追逐的年轻人到底哪些没变，哪些变了，是什么造就了这样的变化？其实在生活中，这是一个很难回答的问题，尤其对于自己。就像流水卷着樱花随波逐流，只有身处岸上，我们才得以看到飘零的樱花瓣在水中打着旋，优雅地渐行渐远，生活也同样如此。

梦想从来不在远处，梦想其实就在享受奔走的过程中。

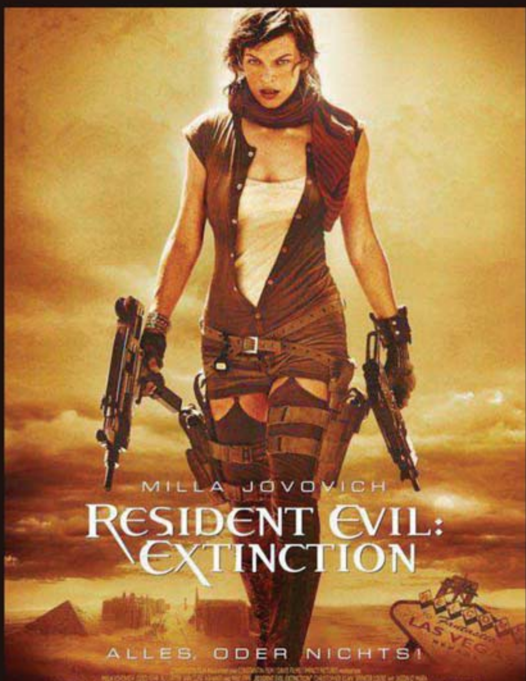
梦想就是流。

by 九兵卫



丧尸末世的Lifestyle（上）——军事篇

文 十大恶劣天气　编 稀饭-　美编 心の永恒



■《生化危机》电影创造了除了名字和部分角色造型外与游戏几乎没有任何关系，却仍然能够卖座的奇迹。



序言

自现代丧尸电影的开山之作——《活死人黎明》开始，几乎所有的丧尸片编导们，都意识到自己需要在故事中体现“生存”这一命题，以凸显题材的魅力，但到了在具体的实施上，他们往往又HOLD不住回到了廉价娱乐的老路上。保罗·安德森（Paul W.S. Anderson）和米拉姐（Milla Jovovich）这间夫妻老店炮制出的各种《生化危机》电影就是典型例子，只是将丧尸末世的背景套到了女汉子、女超人和女版北斗神拳健次郎的身上。

就算在那些走大叔萝莉配、好基友组团冒险套路的电影和游戏中，往往也不得不把主角活下来的原因，归结在各种忠实行使着运输队长职责，给主角们变相送吃送穿送子弹的杂鱼小角色身上，以此来为主角自身对《丧尸世界找死指南》的实践行为进行开脱。不过，《活死人黎明》和“山寨”自这部电影的Capcom游戏《丧尸围城》，将生存者们设置在一个相对封闭的购物广场之中，用琳琅满目的商品，而不是戏剧性的故事情节来维持着主角的生存，显然比起以前的套路有所进步。但这种不可持续发展的Lifestyle，不仅很难接到地气，而且这种生存方式本质上也属于一种“养肥了再杀”的慢性死亡。

《行尸走肉》（The Walking Dead，以下简称TWD）之所以能火，“文艺性”并不是关键，因为当编剧在第二季里将一干角色挤在农场里面唠嗑，各种人性交锋，各种价值观冲突的时候，许多观众都暴露出了叶公好龙的本质，纷纷指责打戏太少。于是从第三季开始，TWD就彻底走上了全武行的节奏，直接把两派人对掐当成了主旋律，到了第四季的大决战，甚至连坦克都用上了，也没有见有文艺伪非们再蹦出来大嚷这剧太爆米花，足以证明剧组的从善如流是多么地符合民众的期待。

TWD真正区别于“普通”丧尸题材作品的关键，就在于它为我们呈现的是一种在故事驱动下的生活方式，幸存者都没有虐杀丧尸的强迫症，他们只是不断地逃命。没有目的地，没有间隙，没有计划，所象征的正是濒临灭绝的人类文明的迷茫。谁才可以生存，谁才是正确？尽管无论是漫画还是剧集中，角色们都没有提出过诸如拯救世界、普度众生之类的目标，但他们的所作所为，都是在寻求人类在这个变异扭曲世界中得以继续存在的方法，这才是文艺范得以彰显的基础。

拜《行尸走肉》所赐，“文艺范”已经成为了时下丧尸题材流行娱乐产品所必须遵从的某种“普世价值观”。然而对于本来就是充当表演各种爆浆飙血场面的道具——丧尸而言，“文艺性”本质上说又是一个彻头彻尾的伪命题。于是我们看到了太多的画虎类狗，太多的“生于淮北则为枳”。那些幻想靠各种虐心的人道毁灭场面来赚廉价眼泪，以此达到“文艺”目的的编剧老爷们，其实忽略了这样一个基本事实：艺术“高于生活”的前提，是“源于生活”，想在丧尸这一原本就是娱乐消费的道具身上彰显文艺性，首先必须使其回归生活。



就像在一部丧尸片的开头我们经常所看到的那样：主角一觉醒来，就发现熟悉的世界彻底变了天，高楼大厦、绿树红花的城市生活场景犹在，但构成人类世界的主体——人（确切的说是支持着一具具皮囊的人性）已经消失了。至于是怎么消失的，编剧或直接回避，或语焉不详（比如附近有一家生化武器制造基地之类），或者把主人公此前的睡眠时间延长到一个月左右的昏迷（再长就要成植物人了），反正这段时间内发生的事情，就交给观众自行脑补了。包括丧尸题材发展至今的终极形态——影视领域的 TWD 和游戏领域的《最后生还者》(The Last of Us，以下简称 TLOU)，都没有解释庞大的国家机器，训练有素的军队和握在他们手中的强大暴力工具，是如何在丧尸暴乱发生后的第一时间就全部被吸进了“异次元空间”。于是，这就引出这篇文章的前半部分，在下文当中，我们将首先探讨一下，由一个政权所领导的对丧尸末日的有组织抵抗，究竟应该是什么样子。



■军队表现低智化，医药公司私兵甚至敢于对抗国家部队的情节在“《生化危机》系列”作品中时有出现。

铁马金戈战丧尸——军事篇

●暗冬行动

2001 年 6 月 22 日，通过委托约翰斯霍普金斯大学生化防护战略中心主持实施，并由国家安全委员会和国土安全部全程评估之下，美国政府开始了一项名为“暗冬行动”(Operation Dark Winter) 的军事推演，该演习旨在验证在恐怖分子对美国本土发动生化袭击之后，公共卫生和国家安全体系的应对能力。

推演的结果是灾难性的，在俄克拉荷马市出现炭疽病毒袭击之后的 48 小时内，整个州内就已经出现了大量的病例。发达的民航交通运输体系，让病毒在一周内就传遍了本土 48 个州，感染人口呈几何状增长。由于行政、反恐、维安与卫生体系无法协调运转，媒体无法给予正确的信息，人民内心巨大的恐慌成为了比病毒还要恐怖的敌人，而讲究权力制衡的《美国宪法》此时反而成为了恐怖分子扩大战果的有力武器——因为允许公民持有武器，让全国各大中城市陷入一片混乱，生存的压力迫使市民们拿起枪械来争夺有限的资源；对军队干涉国内事务的严格限制，让警察和国民警卫队有限的兵力在恢复崩坏秩序的努力中疲于奔命；对民权的保护，使得在控制疾病传播过程中的强力手段（如隔离过程中对人身自由和个人财产的侵犯）受到激烈抵制。“暗冬行动”的验证结果是灾难性的：合众国将会在不到一个月的时间内解体，变成北美大陆上的无主之地，地球上惟一一个超级大国就是如此的不堪一击！



■911 事件的发生可以说是对暗冬行动所顾虑的现实的一种例证。

两个多月后，纽约就爆发了 9/11 事件，让美国的国家安全体系全部转移到对大规模恐怖袭击的预防上。随着恐怖组织的实体被山姆大叔庞大的战争机器基本瓦解，恐怖分子将策略转入需要长期准备的隐秘而有针对性的袭击上，当年“暗冬行动”的验证后果再一次具有了现实意义。

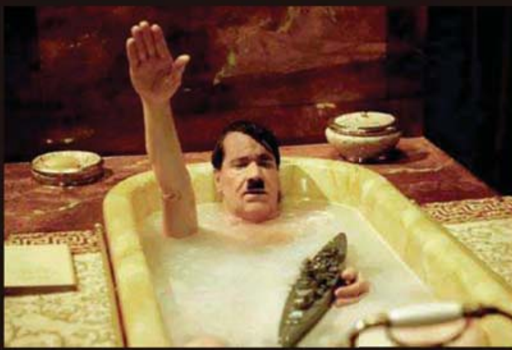
2007 年 5 月 4 日，国会通过了 1 号总统国家安全指令（NSPD-51）与第 20 号国土安全指令（HSPD-20)，通称为“51 号指令”（Executive Directive 51），授权最高统帅在“美国所辖地区出现严重影响公共安全、环境安全、政体稳定和经济运行的恐怖袭击时，总统有权利宣布全国进入最高不超过 6 个月的紧急状态，统领一切力量维护联邦政府运转。该指令的发布没有进行任何的通气会，只是在 5 月 9 日的白宫官网上公布了它的部分内容，直到同年 7 月初，总统特别助理 Gordon Johndroe 才接受过一次专访，并且

以国家安全为由拒绝透露“51 号指令”的详细内容。

“51 号指令”的核心是在短时间内使用一切必要措施（包括有有悖于宪法的手段）来维护宪制政体的稳定，在“国家紧急状态”下，行政、立法、司法体系将高度集中，而总统扮演的是名为协调者，实际上是凌驾三权之上的太上皇角色，所有的权力被高度集中在由军、政、情报、议会高层人员组成的十三人“国家维护委员会”之中，其主席由总统在国土安全部资深领导层中进行任命。这一委员会并没有制衡总统权力的能力，所有国家元首兼三军统帅下达的维安措施、指示都必须得到无条件的执行。

尽管“51 号指令”的立意的确是在弥补美国政体应对突发事件时的种种不足与漏洞，而且它的真正内容至今也没有公开，但这份明显违反三权分立体制，可以将总统合法方式变成独裁者的预案，依然得到了法律界人士的激烈反对。美国律师公会资深成员 Jerome Corsi 与 Marjorie Cohn 就曾经指出了它的危险之处——“紧急状态”的界定标准，持续多长时间，这些都是由总统一个人说了算。更重要的是当总统变成“希特勒”之后，没有可以将其绊倒的机制。

即将于今年第二季度发售的动作射击网络游戏《汤姆·克兰西的全境封锁》，其背景正是来自于“暗冬行动”，描述了在虚构的近未来，也就是 2018 年 11 月 23 日“黑色星期五”之后，纽约是如何在一周不到的时间内变成死亡之城的全过程。第一天，医院人数超过上限，整个卫生体系全面瘫痪；第二天，隔离区被设立，城市入口通道被封锁，持枪暴力事件四处涌现；第三天，石油进口停止，华尔街股票与期货市场被迫关闭；第四天：能源供应全面瘫痪，全市大部分地区退回到中世纪的生活方式；第五天，饥饿与恐惧，让每一个人都成为了潜在的受害者与加害者……游戏中的“有关部门”——Division，其全称是 Strategic Homeland Division（国土战略部），是根据“51 号命令”，由从美国情治和军方抽调出的精英临时组建的紧急状态对策部门。身为 Division 的特工，玩家的任务是进入已经被派系林立的暴乱分子控制的纽约市区，以“必要手段”恢复每个街区的秩序。



▲ 51 号指令的最大问题就是在于当成为极权者的总统尝过了独裁的滋味后，还能否有勇气回归到民主当中。

不过虽然 51 号指令看似的确有在丧尸危机中拯救美国本土的作用，如果整个世界都陷入了丧尸危机当中，人类又该如何去应对？下面我们所举的例子或许足以给读者们一个全面的认识。



▲尽管不是一个太正确的例子，不过恐怕大多数玩家对贝雷帽特种兵战斗力的直观认识还是来自于《盟军敢死队》中的贝雷帽。



▲社会动乱带来的可怕影响往往会让丧尸危机变得更难控制，因为暴徒和丧尸之间的行为差异有时候并非那么明显，尤其是在暴徒吸食了毒品之后，其狂暴程度和丧尸并无太大差异。

●洋克斯之战——前

于 2013 年 6 月 20 日公映的电影《丧尸世界大战》，顶着原著小说《World War Z》（以下简称 WWZ）的巨大光环和“World War”的庞大架构，其内容却让期待看到全景式丧尸战争画卷的观众们大失所望。远远看去就像是惊涛骇浪一般的尸潮的确给予我们前所未有的视觉冲击，但除此以外，它依然没有突破普通丧尸片的格局，也没有体现出对原著的必要尊重。

在 Max Brooks 小说中，作者通过充分的国际视野，完整呈现人类对抗丧尸大战爆发时的前兆、初期的应对措施以及之后的社会巨变，世界上“各个负责人的大国”在这场与活死人争夺生存空间的世界大战中所采取的措施，也对现实世界进行了充分的映射，堪称是一部丧尸迷不可不读的奇书。书中所记录的两场战争，可以解释现有的军队体制和作战方式，对于丧尸而言是何等的无力。

洋克斯之战（The Battle of Yonkers）是 WWZ 中美国政府实施的第一次（同时也是最后一次）大规模抗击丧尸的全面战争，书中记录了它从筹划、执行到结束的全过程，也对社会各个阶层在这场战争中的反应和所受影响进行了详细的描述。与同类题材总是反应迟钝，或者内外政策被制造生化武器的医药集团绑架的官僚体制不同的是，书中的美国政府早在东亚出现第一波感染的时候就已经获得了确切的情报，甚至获得了丧尸活体用于研究。出于维稳考虑，白宫采取了“内紧外松”的政策，一方面要求疾病控制署（CDC）将这种“疾病”解释为一种狂犬病的最新变种，并且提供了名为 Phalanx 的假疫苗用于平息公众的恐慌情绪。另一方面，则从“绿色贝雷帽”（陆军特种部队）抽调精锐力量组成秘密反生化战队“阿尔法”，在公众视线以外对美国本土出现的感染者进行清理。他们的行动效率之高，以至于就连无孔不入的记者也对丧尸毫不知情，在 2012 年冬季来临前将潜在威胁基本铲除。

随着 21 世纪最冷冬天的到来，无疑又是一个重大利好条件——病毒的传播速度被大大延缓，即便有零星感染者，产生的丧尸在冰天雪地的“呵护”下也无法形成实际威胁。两大洋提供的天然屏障无法再让美国像前两次世界大战中那样独善其身，但天时（严冬）、地利（军事行动）和人和（假疫苗对观众情绪的安抚）依然让北美成为了丧尸世界大战爆发前期最安全的地方。政府高层被一份份捷报冲昏了头脑。媒体开足马力渲染全国形势一片大好，公众们也更愿意相信这种“非洲变种狂犬病”的应对难度仅仅只是与 SARS 和炭疽病毒持平，是一种难以治疗，但完全可以得到有效控制的病毒，至于“丧尸”

这种生物依然还是一种只能出现在无脑B级片中用于被各种凶器插脑袋的道具——这一方面是来自政府的压力，另一方面，创造歌舞升平的大好局面，是以娱乐为第一要务的美国媒体赖以生存的必要条件，脱口秀主持人、影视明星们谁也不想让大恐慌局面抢走了自己的饭碗。

然而随着大地回暖，熬过冬天的丧尸病毒再一次爆发出了惊人的活力，感染事件在美国本土54个州均有报告，南方少数地区甚至出现了蔓延的趋势。惧怕真相公布后影响稳定的美国政府依然寄希望于“阿尔法”的秘密行动来消灭威胁，而这个专门应对零星感染事件的单位根本无法应对这样的局面，缺乏专业知识与器材的警察、国民警卫队在这种情况下只能越帮越忙，惟一可行的措施就是由国会授权总统统帅军队在本土进行部署，对人口流动与随时都有崩坏危险的社会秩序进行控制，但这反过来又间接证明了事态的严重性，被总统直接否决。世界惟一超级大国免于沦为丧尸之地的最后希望，就这样消失了。

在这样的危急情况下，政府内部的有识之士试图将正确信息泄露给新闻界。2006年的春夏之交，一位女记者将真相公布于众：Phalanx是一种毫无用处的疫苗，所谓的“变种狂犬病”，是一种可以自动修复死体细胞和神经系统，将感染者转变为一种没有意识的野兽的未知病毒！真相的公布让人民对政府彻底失去了信任，人们纷纷拿起武器抢夺生存资源，驾车前往偏远地区，这也直接导致了暴力事件的爆发与病毒传播速度的加快。


■美军士兵常规配备的突击步枪是战场上的杀敌利器，却并不特别适合于对付丧尸。


■对于已经失去了人类生物特征的丧尸，常规的战争手段往往收不到应有的效果。

●洋克斯之战——中

维持现代社会运转的体系坍塌之后，人口众多的大都会城市成为了丧尸爆发的集中区域，在不到五天的时间里，纽约就已经被呈几何状增长的丧尸占领。一波波丧尸在大街上追咬幸存者的实况画面通过电视与视频网站传播到了全国电视观众的眼前，人们纷纷谴责政府掩盖事实真相的罪恶行为，并且要求他们立刻调用军队阻止丧尸大军的前进步伐，此时的白宫高层也希望通过一场漂亮的反击战来赢回信任。得到国会授权的总统将陆军正规军部署到纽约周边，并且为行动计划设置了三个前提：不对市区发动空袭，地面作战部队不得进入市区，不得使用大规模杀伤性武器——直到此时，西装革履的政客们还在考虑舆论压力给自己选票所造成的压力。原著中提到美国本土出现第一次丧尸感染发生在2008这个选举年，当时美国刚刚结束了“小树丛战争”（映射小布什发动的伊拉克战争），给财政、军政体系留下了一个烂摊子。以反战、裁军，关注人民福祉为竞选纲领的新任总统（书中没有提到他的名字，只提到他为非洲裔，映射奥巴马）为了迎合选民的期待，怎能做出如此大规模的军事部署，将全国第一大城市炸成废墟，难道只想在椭圆形办公室里面坐满四年就卷铺盖走人？

好在久经沙场的军队没有像这帮只会在老百姓面前做官样文章的老爷们这样业余，他们制定了一个至少看上去还算完善的战斗计划：陆军部队沿纽约市郊洋克斯的锯木厂河滨大道（Saw Mill River Parkway）构筑防御阵地，同时通过公共广播要求市内的幸存者朝着军队所在位置撤离（实际上是将他们当作吸引丧尸大军的诱饵），在羊群效应的驱动下，数百万饥肠辘辘的丧尸朝着这个口袋阵的位置集体进发。在第一波尸群进入预设火力网之后，首先发威的是部署在阵地最后方的两个火箭炮营，一次齐射的120发火箭弹将该区域完全覆盖，无人机传回的战场评估认为杀伤率在95%以上。然而令陆军指挥官意想不到的是，除了弹头直接命中区域的丧尸以外，大多数被气浪掀翻，以及被冲击波扯得支离破碎，但大脑没有被完全破坏的不死族们，在第一轮攻击之后均从土堆中或步履蹒跚，或以狗刨式动作继续向前进。火箭弹齐射的心理震撼力，对于这帮没有任何意识可言的恐怖生物也不不会产生任何的影响，反而激发了它们寻找新鲜人肉的更大兴趣。



■常规的对大战术在面对丧尸时的效果或许会大打折扣。

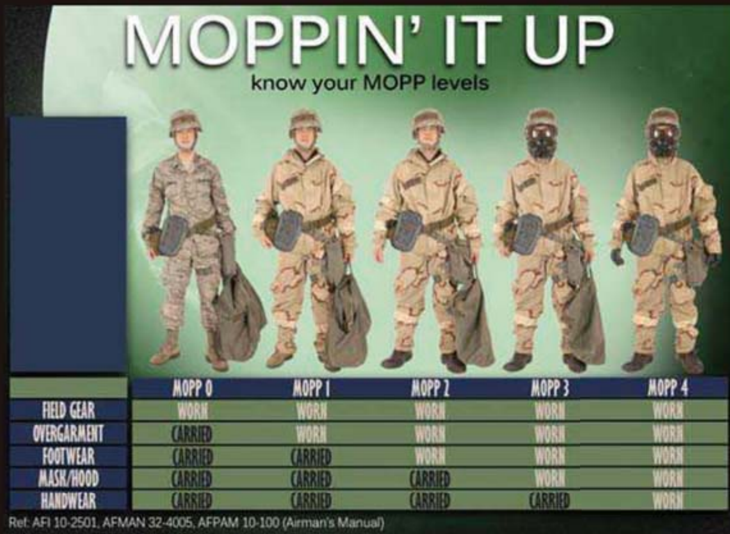
因为存在着装弹的时间差，第二波齐装满员的丧尸大军冲破了首道封锁线，已经超过了火箭炮的最小射程，被迫让部署在步兵阵地侧翼的M109 155mm“圣骑士”自行火炮提前投入战斗。令人遗憾的是，破片弹的杀伤效能对于丧尸大军而言极其一般，尤其是战场上不断增多的弹坑让它们找到了天然的掩体。按照“科学家”们的建议，炮兵们开始改用高爆弹射击，期待产生传说中的“气球效应”——这是“美帝”对丧尸研究的最新成果，专家们认为丧尸的身体内部充满了腐烂气体，高爆弹可以通过对周围气压的影响，让不死人们像气球一样爆炸。然而丧尸的血液早已凝固，并不能让热量通过体液造成神经系统的突然短路。随着第二道火力封锁线的突破，惟一力挽狂澜的希望，就寄托在最后一道防线的身上了。

火力全开时刻总是最热闹的，M1A2坦克，M2“布拉德利”战车，悍马上的M2重机枪、迫击炮，还有数架RAH-66“科曼奇”武装直升机都投入到了这场绞杀战中，各种武器倾泻的火力，在阵地前方500米的地方形成了一道密不透风的火墙。火力全开时刻也总是最短暂的，后勤部门准备了两倍于标准配置的作战物资，但他们还是没有考虑到这次应对的是从地狱之门涌出的不死系怪物，而不是从阿拉斯加方向打过来的苏俄铁骑——坦克和武直居然配备了大量穿甲弹、破甲弹这样对于丧尸大军根本不构成威胁的反装甲武器。在重武器将弹药打光之后，惟一能够阻挡尸潮的只剩下了步兵手中的小口径武器了。也许丧尸并没有陆军士兵的前辈们在瓜岛上所面对的日军大喊着“板载”的自杀士兵那样狂热，但它们在没有被爆头的情况下就会继续前进的特性，是在军国主义情绪驱动下的自杀式攻击者所不具备的。向来讲究火力投射密度而不是精度的美国陆军，从武器配置到战术条令也完全不适合这场丧尸战争。

M134加特林机枪固然像割韭菜一样扫倒了大批的丧尸，但不久之后它们又能颤颤巍巍地从地上爬起来。此时OICW单兵火控系统的停止作用，还不如一支M1911A1手枪来的大，毕竟后者能够让你在近距离准确一枪爆掉一只丧尸的脑袋。牛皮哄哄的“大地勇士”的惟一正面效果，就是通过枪载摄像机传回的画面，让端坐在总统会议室的高官们第一次认识到常规作战的手段对于丧尸大军而言毫无作用。

此时实施拦阻射击的炮兵，再一次好心办了坏事。丧尸虽然无脑，但它们至少还有趋利避害的本能，前方的接连爆炸让后续梯队向两侧分流，等它们绕过封锁区的时候，已经来到了步兵火力阵地的侧翼位置……

为了防止步兵被尸潮淹没，F-35战机开始投放AGM-154防区外联合远程攻击弹药，每枚滑翔式航弹内装载的154个BLU-97/B子弹药对战区实现了无死角的全方位覆盖，也终于让战场上出现了短暂的平静。然而由于战线已经交织在了一起，给地面作战人员带来的严重误伤，让士兵们相信自己已经被指挥官当作“炮灰”放弃，单兵数据链传回的卫星影像显示大批丧尸依然在不远处集结，这让他们的士气严重受挫，纷纷丢下武器擅离职守，地面防线已经彻底崩溃。军方不得不启用“终极解决方案”，利用洋克斯北部的沼泽地降低丧尸的机动力，然后投放温压弹，寄希望于通过制造负氧低压的环境来破坏有机生物的生存基础，但结果再一次让人绝望——无数被炸得肺子挂到胸前（气压差所致）的丧尸依然地面群魔乱舞的骇人景象，让所有在收看电视直播的人都意识到，除核弹以外的所有战争手段，都无法彻底消除这场灾难。在不到三周时间内，美军就全面放弃了东海岸，“转进”到落基山脉以西构筑防线，首都迁址夏威夷，半个美利坚已经沦为丧尸之国。




■笨重累赘的生化战服不但没有提高士兵们的防护能力，反而让他们变得行动缓慢视野狭窄，成为了丧尸的口中肉。


■在对战役的兵人沙箱演示中，坦克的强大战斗力在对付丧尸时变得毫无用武之地的情况变得一目了然。


■美军往常用于在各国面前耀武扬威的强大武力在对付丧尸时却变得派不上用场，不能不说是一种讽刺。

●洋克斯之战——后

之所以以最强军事科技武装起来的智能屠宰流水线在面对丧尸大军的时候仅仅只能进行象征性的抵抗，根本原因在于现代军队功能与丧尸行动特点之间的错位。从战术上来看，依靠火力密度大量杀伤敌人有生力量，同时对后续兵力产生震慑效果的作战思路，对于不知退缩，也不知害怕的丧尸而言也不可能起到效果，枪声反而会吸引周围零星活动的丧尸加入尸群之中。对于不讲究作战队形，远远看去就像是流动的潮水的丧尸而言，布置固定火力点，沙袋掩体、挖掘散兵坑这样的行为，根本就是画地为牢的愚蠢行为。

从训练来看，包括狙击手在内的士兵平日被灌输的思维，都是射击目标的胸部，而不是头部，在极端恐慌的情绪作用下，士兵们只能将武器开到自动模式乱打一气，结果等于是放任尸群将防线吞没。在与敌人驳火过程中撤离，一起跑路的脱离方式无异于自杀，而是需要一组队员原地与敌人保持接触，等另一组人到达第二掩护位置地点之后再行后撤，以此交替支援，这就是所谓的“地狱火”。而在敌人变成丧尸之后，这种战术根本无法阻挡对手的前进，等于是主动降低自己的撤退速度。

从装备上来看，参战地面人员所使用的四级生化战斗服（MOPP）是最大的败笔，严重受限的视野使得在战斗进入短兵相接状态时，很多士兵被就在眼前，却根本看不到的敌人咬伤，它对机动力的影响，更是让许多还在使用“地狱火”战术交替掩护的士兵们被步履蹒跚的丧尸追上。本来这个错误是完全可以避免的，因为军方在此前阿尔法小队执行的任务中就了解丧尸病毒不会通过空气传播，他们之所以做出这个反智的决定，完全是出于宣传的需要——观众们在电视上看到士兵身穿最新式的生化战套装，的确会觉得很靠谱，可他们不知道士兵因此会损失视野，换弹夹的效率会受到拖累，有效载荷会减少，尤其在洋克斯战争发生时的8月份的炎热天气下，密不透风的防护服在战斗打响前就已经将士兵们的体能耗得差不多了，他们还要在这场敌人根本不会使用火器的战争中，去挖掘根本就不需要的野战工事，一切只是为了电视直播时的“演出效果”……

装备错位最典型的一个例子，就是士兵专门为了这场“信心之战”而换装的“大地勇士”系统，它的设计目的是提升士兵战场感知能力，将单兵从轻武器的载体升级为一个武器平台和信息的节点，却因为它能够在HUD上呈现的密密麻麻的敌人，让士兵们在画中画界面中看到的那些朝夕相处的战友被丧尸生吞活剥地主视角画面，以及耳机中听到连成一片的来自队友的惨叫声，造成了士气崩溃的连锁反应。为了维持“大地勇士”平台的运作，大量的补给车辆占去了原本属于作战车辆的空间。到战斗的白热化阶段，车载机枪成为了惟一有效的压制武器，但最终证明这是一种抱薪救火、饮鸩止渴的行为，因为.50大口径子弹可以轻松将丧尸拦腰斩断，但它们依然在地上爬行蠕动的上半部分让目标变得更小，对于带着“猪头面罩”的士兵而言也更不容易发现。至于最后投入这场肉搏战的坦克，它们所发射的贫铀穿甲弹可以将并排在一起的两辆T-72坦克打穿，却对于

阻止丧尸靠近毫无办法。

从作战结果来说，美军在洋克斯战役中使用的武器搭配甚至还不如 MG-42 与火焰喷射器的效率来得高，就连古希腊重型长枪阵都不可能在这种交锋中一触即溃。当然，我们不能单纯把这场溃败归咎于美军实力的“纸老虎”本质与各种高科技装备的花拳绣腿属性，以及政客们干预军事部署所连带的一个个昏招，这场惨剧的根源之所在，是在作战规划的一开始，洋克斯战役就受到了利益集团的绑架：政客们需要一场能够证明自己英明神武的胜利来捞足选票，军火商需要通过这场战斗来展示最新武器的优良性能，因此将与丧尸战争根本不匹配，甚至连基本验证都没有通过的装备强塞给了参战部队，以娱乐大众为第一要务的媒体，更是将这场战斗当成了提升收视率的良机，战争之所以在弹药补给尚未投送到位的情况下提前打响，只是为了赶上电视的黄金档。媒体甚至能够要求军方在作战行动中留下插播广告的空挡……就差往装甲车辆身上贴小广告了！从一开始，洋克斯战役根本就不是一次成熟的军事行动，而是一个制造出来的秀，这样的仗焉有不败的道理？

在这场最终搞砸了的秀结束之后，“参演”各方并不全部都是失败者，媒体成为了仅次于丧尸的“最大胜利者”：24 小时不间断播出的新闻画面，让全国所有人都挤在电视机前观看着跟踪报道，除此之外，他们没有给出任何关于应对接下来灾情的策略和关于如何在这种情况下生存的技巧。缺乏有效信息的现状让整个社会在巨大的恐慌作用下陷入混乱，大规模的抢劫活动在城市中随处可见，甚至有精神崩溃者为了保护家人，拿起武器朝着院落栅栏外所有会移动的物体开枪。毫无职业道德的电视主播不是为了收视率而极力渲染恐怖，就是给出了火上浇油的建议，在他们“北上”的指示之下，很多人拖家带口驱车越过美加边境，前往寒带地区躲避丧尸，因为病毒的传染力在那里并不强，然而慌不择路的人们不仅没有从媒体中获得寒带生存的速成教程，而且心中连确切的目的地都没有，就开车朝着北部进发，似乎一旦白雪皑皑的景象出现在眼帘，自己就从这场末世灾难中脱身了，殊不知自己正在带着挚爱踏上了一条死亡之路。短短一个月时间里，就有超过 1100 个美国公民在加国西北领地和卢纳乌特两个省的高寒地区冻死。

拥有最强军事科技的美军向来最擅长的都是不对称战争，而在面对丧尸这种根本没有任何科技含量的军队的时候，山姆大叔的马仔们却处于绝对弱势的地位。从惟物主义的角度出发，战争是综合国力的比拼，玩的是物质。而从惟心的角度来说，一方的失败都是从士气崩溃开始的。无论是原始部落勇士给自己涂上油彩，封建时代的屠城暴行，纳粹德国的闪电战，还是联军在"自由伊拉克"行动中凭借压倒性的技术优势狂轰滥炸，本质都是以震慑敌人的心理，使其放弃抵抗意图为根本。而在这场丧尸战争中，惟一存在吓尿裤子可能的只有人类自己。

在封建时代，首先遭受 10% 伤亡的一方的作战意志就会动摇，在近代战争中，这个临界点在 20% 到 30% 之间，即使再宣传自己会"战至最后一人"的军队也不可能违背这个规律。然而丧尸在遭受任何惨重的伤亡之后，战斗的主观能动性都不会受到任何影响，因为它们根本就没有士气的概念。即便遭受 99% 的伤亡，它们对撕咬人肉的兴趣不会出现任何的减退。必须将其最后一只丧尸的脑袋爆浆之后，才能赢得表面的胜利。之所以用到表面一词，是因为导致感染的病毒是很难用军事打击方式根除的。这些看不见的敌人才是它们真正的战争潜力，一有机会它们就会再度寻找宿主，制造成片的丧尸大军。

●希望之战

但人类毕竟还有着其他生物所不具备的优势——思考与学习的能力，西进的美军依靠落基山脉的天然屏障作用获得了喘息的机会（即便在城市中，丧尸的道路通过性也极其有限，爬山的效率更是低下），并且在这里设立了安全区，幸存者们必须传递着人类文明的薪火，在一个败仗接着一个败仗后转进这里的军方，也在积极寻找适应对手的方法。洋克斯战役结束后的第七个年头，一场旨在收复沦陷国土，重新让人类变成地面优势物种的战役希望之战 (Battle of Hope，Hope 是位于新墨西哥州的一个偏远小镇，这里并非战略要冲，但它的名称却拥有强烈的宣传价值）) 打响了。尽管希望之战吹响了大反攻的号角，最终赢得了美国全境的解放，但鲜为人知的是，它最初的任务，仅仅只是验证军队在“大改”之后的作战能力。



■改换服装之后的士兵，看起来大约会和这幅兵人照片上的士兵们有点类似。

此时的“丧尸末世救世军”距离此前“普世价值播种机”时代的美军已经发生了极大的变化，所有不适合 WWZ 战争形态的装备、条令和战术均被废除，取而代之的是绝对的实用主义。从最基本的个人防护装备和携行具来说，厚重的生化防护服早已经被丢入了历史的垃圾堆，从越战以来就一直在挽救着美国士兵生命的防弹衣也不再使用，士兵的作战服也从三色迷彩换成了类似“霹雳小组”（SWAT）的海军蓝色套服，因为洋克斯战役证明迷彩除了造成友军火力误伤，在丧尸这种一嗅到人味就会自动打鸡血的生物面前根本不能起到任何的伪装效果。惟一的“高科技”体现在新式作战服的材料，由高强超高密度聚乙烯短切纱和芳纶短切纱混纺制造的防护服，可以有效避免自己因为抓伤和轻微的咬伤而成为丧尸大军的一员，同时还保证了充分的吸汗能力和透气性，让士兵在闷热环境下依然保持足够的活动能力。

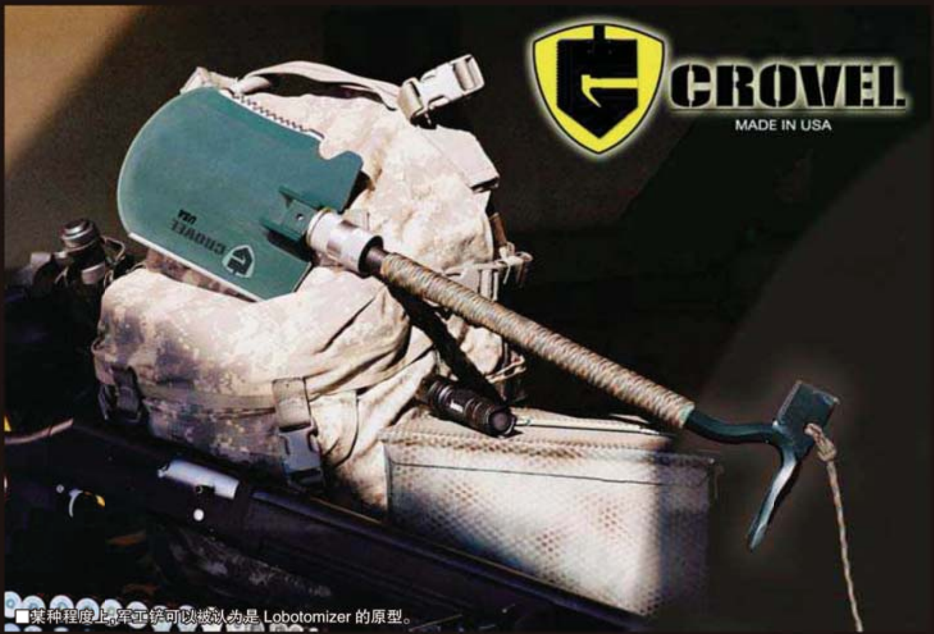
武器系统是新军改变最大的地方，强大的空地火力投射能力在洋克斯战役中被证明根本无法阻断丧尸的攻势，相反只能给友军的观察和战果评估造成严重的干扰，甚至连机枪这种自从索姆河战役以来就一直充当着步兵战术体系核心的武器，由于它只能在“镰刀效应”（Scythe Theory）的作用下制造出靠残存的上半身依然向前爬行前进的小目标，而被永远锁入了军火库之中。大规模扑杀丧尸最需要的武器，是高精度、高火力持续能力、高杀伤力，可靠性强的步枪，SIR 步枪（Standard Infantry Rifle，标准步枪）应运而生。这是一种 AR-15 枪族通用配件与 AK47 构造结合而成的混血武器，只有半自动发射模式，除了机械瞄具和 ACOG 以外不能安装以红点镜为代表的近战瞄具，“强迫”士兵使用点射打爆丧尸的脑袋——当然新军的日常射击训练也是围绕这一目标进行的。

SIR 步枪依然使用 5.56mm 标准北约弹，它在阿富汗和伊拉克战场上体现出的射程与穿透性不足，在面对丧尸的时候反而成为了优点，因为交战距离多在 100 米以下，并且目标毫无掩护意识。为了防止贯穿后造成胶着在一起的友军的误伤，以及给后排丧尸产生“镰刀效

应”，弹头都被改造成平头弹。除了常规弹药以外，士兵们还携带有数枚加装有试验性燃烧子弹（Pyrotechnically-Initiated Explosive，俗称“樱桃饼”）的弹夹，这种弹头在命中后会在丧尸颅内产生爆炸，瞬间碳化其脑组织，进一步保证击杀效果。即便是再精确的火力，也无法避免出现“零距离”的情况发生，陆战队为此开发了步兵标准挖掘工具（Standard Infantry Entrenchment Tool），这种用废旧汽车钢材大量制造的双头斧形状工具，被士兵们亲切地成为 Lobotomizer（大脑切割器），被丧尸围死的情况下，它就是创造奇迹惟一可靠的武器。

纵然 SIR 步枪拥有永不卡壳和极致的精度，但它的半自动发射方式，使得凭借单兵根本无法阻止大群丧尸的接近，因此美军步兵告别了自从后膛枪时代就使用的散兵队形，回归了 17 世纪初由瑞典国王古斯塔夫二世发明的线性步兵战术。具体的说，就是一个营的士兵排成两列（类似于“龙虾兵”的细红线战术），形成 100 米左右的宽度，指挥官位于第一行的最右侧。进入有效射程之后由指挥官下令开火，此后第一排可以“Fire at will”，但必须掌握好两个原则：只射击自己正前方丧尸的脑袋，全部 31 发子弹（含手动上膛的一发）必须在 30 秒时间内打光，必须退回第二行所在位置换弹，由后排士兵进行火力衔接。每轮射击都要保证正面的一排丧尸倒下，从而使其“尸”体影响到后排丧尸的移动。在这个过程中，军官不负责下达“预备”、“射击”等口令，只负责通过徐进、徐退命令来保持与敌人的距离，同时控制队列的完整性。

当然，再专业的指挥与再精密的配合，都无法保证连绵数公里的战线不被冲破，当各支单位陷入各自为战的情况时，步兵营会围绕原本停驻在两队横队之后负责后勤保障的悍马车周围组成一个空心方阵，军官站在车顶继续指挥，此时的战法就与当年威灵顿公爵在滑铁卢硬抗法国胸甲骑兵冲击时的战术非常类似了。所有士兵均上刺刀（加装有刺刀的 SIR 步枪长度将会超过 1.8 米，比二战日军三八大盖与 30 式刺刀的组合还要长 30 厘米）。由于 .50 子弹经常会把丧尸拦腰打断，因此悍马车上的 H2 机枪在通常情况下是不投入作战的，但在这种紧急状态下，它是缓解方阵压



■某种程度上，军工铲可以被认为是 Lobotomizer 的原型。

力的惟一依靠。新军降低了悍马的底盘，并且固定了机枪的高低射界，使其倾泻出去的火力只能横向移动，当四周士兵全部以蹲姿将刺刀伸向外侧的时候，机枪正好可以扫到丧尸的胸部以上位置，配合“樱桃饼”弹头，M2 机枪此时就是一件威力强悍的“剃头”利器。在弹药用完之前，至少可以保证方阵不会被尸海淹没。

洋克斯战役中士气崩溃所带来的全线崩盘历历在目，新军当然不会这种情况再次上演。他们效仿了冷战时期的主要敌人——苏联的做法，在每个连队中都安排了一位政工人员，虽然这些“心理军医”的确不叫“政委”这种容易引起美军士兵不当联想，乃至反感的名字，但这些心战专家对士兵的了解程度完全不亚于情报机关的特务。从新兵入伍开始，他们就对士兵的背景、习惯、性格等等要素进行了充分的调查与评估，还会跟踪士兵在军旅生活中的社交情况。在作战队列编排的时候，尽可能让有诸多共性，彼此相识的士兵配置在一起，从而激发的斗志。在战斗中，每一个士兵的心跳、血压等生理数据都会通过传感器发送到心理军医的监视器上，那些即将失控的士兵的岗位会被预备队人员补充，使其回到后排接受 5-10 分钟的心理辅导，饮用“能量饮料”（实际为兴奋剂），食用高热量的军粮，待其状态平稳之后会重新回到原先战位，那些“放弃治疗”的胆小鬼会被集中收容，以免他们的负面情绪传染给其他战友，成为丧尸的帮凶。

希望之战一改以往美军地面部队为空地火力充当引导员和捡漏员的角色定位，部署更加灵活，每一支参战部队都表现出了惊人的效率与独立战斗能力。任务开始前，训练有素的军犬利用丧尸不会对它们产生食欲，但叫声却可以吸引对方注意力的特点（这在新版《丧尸黎明》中也得到过体现），将尸群的主力引向了霍普镇的另一个方向，从而让 K-9 特种部队顺利潜入其中，布置路障、火力引导信号和距离标识。K9 在先期行动中遭遇过一些零星的丧尸，但他们的消音武器在第一时间就解决了威胁，没有引发对方主力的注意。待一切准备注意之后，军方开始在战线后方用高音喇叭播放英国重金属摇滚乐团“铁娘子”（Iron Maiden）的名曲《部队》（The Trooper），将丧尸吸引到军队的正面——这种方法在《行尸走肉》第三季中也被独手猛男摩尔使用过，同时它的激昂旋律也非常有助于提升节奏，强有力的鼓点还能用来让士兵在脑浆、颅骨碎块横飞的战场上掌握好扣动扳机的节奏。期间部队曾经遭遇过数次补给不足，但在空军准确的空投支援之下（这也是美国空军在丧尸战争中的惟一任务，诸如 F-22 这样的高科技战机大都被丢入了熔炉，化作了制造步兵武器的原材料），很快就缓过神来。战斗一直持续到第二天的黎明，当初升的太阳照到霍普镇土地上的时候，令人惊奇的一幕发生了：部队依然保持着矩形站位，在他们眼前的是四堵墙连在一起的尸墙，天知道这些士兵是如何在刺鼻的血腥味与尸臭面前血战一昼夜的。以至于第二天上午依靠数辆由 M1A2 坦克改装而成的破障车，才从丧尸堆中开辟了几条通道供人员撤离。更让人意想不到的是，这场血战中没有出现任何一个战斗减员！霍普之战不仅让饱受丧尸摧残的美国幸存者们重燃了继续活下去的希望，而且也让他们找到了如何开启胜利之门的钥匙。当然，前途是光明的，道路永远都是曲折的。


■已经被历史淘汰的线型阵形又在丧尸危机中得以大显身手。

趣闻：Z世界的地缘政治

●中北美地区

◆墨西哥：现实世界就连毒贩的私人武装都干不过的墨西哥政府军，在丧尸大军面前的战斗力自然可想而知，南美的炎热气候，无疑又让不死人们都免费升级到了威力加强版。墨西哥作为一个国家已经不存在的，取而代之的名为 Aztlán 的死地。这片丧尸之地中只有极少数的幸存者依靠西班牙殖民时代的城堡和历史年代更加悠久的阿兹台克金字塔来苟延残喘。

◆加拿大：自从发生在 19 世纪初的美加战争以来，加拿大人从来都没有如此憎恨过自己南方的邻居。低人口密度和高寒气候本应让枫叶国成为地球上最有可能在这场丧尸世界大战中独善其身的地区，然而那些扬基佬的到来让一切成空。美国人不仅带来了病毒，而且还带来了暴力，以及毁灭。

◆古巴：让人意想不到的是，古巴不仅在中北美地区，而且在世界范围以内都是为数极少的几个没有受到丧尸影响的国家。地理位置自然是原因之一，但同为加勒比地区岛国的巴巴多斯的迅速沦陷，说明这并不是最重要的因素。感谢美国半个多世纪的封锁，只有少数外国货轮将病毒带到了这里。由于古巴的医疗系统是其军管体系的一个重要组成部分，当政府高层获知丧尸在世界范围内的传播之后，他们很快就对本国出现的疑似病例在第一时间进行了“处理”，医疗条件的落后并没有给“疾病预防”过程带来任何麻烦，因为执行急救任务的不是医务车，而是满载士兵的卡车……古巴人当然消灭不了丧尸病毒，但处于全面戒严下的这个体制却可以把任何潜在感染者送入焚尸炉。也正是由于这些铁腕政策，历任美国总统的后院捣乱者，此时却成为了苦苦挣扎之下的南美、乃至北美人民心目中的王道乐土。携带着巨额财富的权贵们祈求古巴政府能够网开一面，提供了自己以难民身分，急需外汇的“大胡子”也欣然接受。



▲以腐败和纪律松散而闻名的墨西哥警察想要对付丧尸的确是太困难了。

外国的资金、技术让古巴经济获得了腾飞，也摧毁了她的社会结构。如雨后春笋般涌现出的中产阶级提出了更多的政治要求，这也迫使领袖人物做出妥协：宣布开放组党，进行自由选举，以缓和日益激化的社会矛盾。而暗地里，他们又希望自己在幕后继续控制这个国家的运转，依附他们的利益集团，又绞尽脑汁避免自己的非法财富被瓜分。财富的高度集中、贫富不均、接连不断的抗议诠释着“拉美化”一词的真实含义。尽管如此，古巴人民依然比地球上绝大多数的幸存者更有资格唱出“全世界都羡慕我们”。



▲对于古巴来说，或许更接近丧尸的，还是美国和他们那充满了物质诱惑力的文化，其传播所带来的破坏比丧尸病毒还可怕。

●非洲

在南非，此前白人政府的首席顾问 Paul Redeker 在危难情况下被新政府选聘为该计划的设计师。这个极端种族主义分子此前曾经为白人当局制定过一份旨在阻止黑人以暴力方式推翻先政权的“橘子计划”。在将这份重新包装，而实质依然是对黑人族群以镇压、封锁、非法拘禁、肉体消灭，堪称种族灭绝方案的计划放到内阁面前时，它理所当然的得到了黑人当权者的拒绝与谴责，然而在局势日渐失控后，当局不得不执行这份末日计划。

战后，南非成为了为数不多领土得到扩张的国家，新成立的南非合众国兼并了北部众多英语和荷兰语国家。

●中东

在中亚地区，让人意想不到的核战争爆发了，参战双方并不是历史仇恨深厚，边界局势长期紧张的巴基斯坦与印度，而是巴基斯坦与自己的穆斯林邻国伊朗。与古巴类似的是，西方国家的长期封锁反而成为了伊朗抗击丧尸入侵的有利条件，然而数万名巴基斯坦难民携带着处于潜伏期的感染着进入伊朗境内，激化了两个拥有共同价值观和利益的中亚国家之间的矛盾。德黑兰指责小巴放任流民危害自己的国家安全，巴国则指责对方在边界肆意屠杀本国公民。两国元首主动切断了热线电话联系，并且开始以最坏的恶意揣测对方的意图。伊朗总统认为巴基斯坦正在充当美国入侵的马前卒，丧尸就是用于制造社会混乱的生物武器，而巴总统则相信伊朗正在试图蚕食西巴基斯坦的土地，制造第二次印巴分治的惨剧。在愈演愈烈的边界冲突进行中，蘑菇云终于出现在了中亚。



■高大的防护墙最后因为歌声引来了太多的丧尸而被攻陷实在有点无厘头，但也不能说是没有现实意义。

电影惟一忠于原著的地方，在于将以色列塑造成抗击丧尸措施最为得力的国家（只是主角进城之后又回归好莱坞英雄拯救世界的模式了），在中东尚未出现感染病例的时候，以色列政府就开始围绕耶路撒冷建造防护墙(The Wall)，并且宣布在边界附近居住的巴勒斯坦人和1948年之前出生的巴勒斯坦人的直系子女均可选择前往圣城避难。然而这一充满善意的计划却受到了西方在内的各国舆论的普遍质疑，考虑到现实中以色列对巴勒斯坦的高压态势，尤其是在以色列定居点和巴勒斯坦建国问题上的强硬姿态，对这一阳光政策背后真实目的的质疑是可以理解的。埃及、叙利亚等反对势力甚至宣传以色列要用这些被诱拐的穆斯林进行生物武器的活体研究。

在沙特阿拉伯，皇室成员下令点燃全国的油井，让那些失去目的地的邮轮将原油倾倒到大海中，造成了难以想象的生态灾难——这大概是在国家原油市场交易停止以后，产油国权贵们的一种破罐子破摔的举动吧。

●西欧/北欧

◆**法国**：巴黎是欧洲大陆上拥有最为复杂地下隧道体系的城市，地下世界的形成甚至可以追溯到遥远的罗马帝国高卢行省时期，也正是因为这个原因，从丧尸手中彻底解放这座古老的城市是相当困难的一件事情。一心做着欧洲领袖春秋大梦的法国人，自然不希望自己在反攻事业上落于人后，法兰西的好男儿极想要证明自己并不是一支在拿破仑时代之后，一遇大战只会双手举过头顶的窝囊废。然而眼高手低的法国人，最终却在巴黎解放战役中损失惨重。指挥官拒绝了步步为营的清剿战术，改为派遣大股机动单位同丧尸进行激烈巷战，在受挫之后不断采用添油战术，由于丧尸的“同化”能力，法军在重复当年在奠边府所犯错误的行为的同时，又当上了“巴黎丧尸”们的运输队长，自己的人越打越少，而对方的“尸”人力资源不断增长。在付出极大代价，包括将塞纳河畔的古迹尽数炸毁之后，法军终于从丧尸手中夺回了首都，它们将战争胜利纪念碑建在凡尔赛宫……的旧址之上。

◆**英国**：英吉利海峡的天然屏障作用能够让拿破仑与希特勒放弃进军英伦三岛的计划，但却无法阻止丧尸的进军。英国人引以为傲的国民健保制度（NHS）在病毒的传播扩城中起到了推波助澜的作用：社区医疗单位将大量无法确诊的发烧、狂躁，乃至已经出现尸变症状的病人送到上级医院，汇聚成了巨大的感染源，就像电影《28天之后》所描述的那样，伦敦在不到一个月的时间内就很难再找到活人，整个英格兰地区随之沦陷。英国政府被迫沿安多宁长城（Antonine Wall，于罗马帝国君主安敦宁·毕尤在位时兴建）的旧址组织防线，试图通过高地来延缓丧尸的进军。英国王室成员被疏散到爱尔兰和马恩岛（英格兰与爱尔兰间的海上岛屿，是英国的皇家属地），但伊丽莎白二世女王坚持留守在温莎城堡（这里收留着数百名伦敦幸存者），就像她在纳粹大轰炸时期所做的那样，依然在用实际行动来鼓舞子民们的斗志。这一次，女王还捐出了个人的所有财产用于支援这场看不到尽头的战争。在发掘地下水的过程中，工人们意外地发现了埋藏在温莎城堡下方的油井，这也让英国在战后成为了世界主要产油国之一，查尔斯王子泪目……



■在夺回文明时，我们如果将其毁于一旦，那是否还有夺回的价值？英国和法国给出了不同的答案。

此时大不列颠的格局与中世纪时非常类似，苏格兰与爱尔兰为了避免成为英格兰（丧尸）的奴隶而奋起反抗，感谢英国政府对历史人文遗迹必要的尊重，至今依然屹立在英伦三岛上的城堡为幸存者们提供着庇护，依靠从后方的空投，丧尸大海上这些孤岛上的居民们依然坚强地活着。整个反攻计划的制定与发起点，就是在位于北威尔士的康威城堡 (Conwy Castle) 中完成的。与法国人不同的是，英军花了整整五年时间才解放伦敦，但他们付出的代价与法国人相比几乎可以忽略不计。

◆北欧：北欧地区在历次大战中都以中立（或者说墙头草）的姿态躲过了战火的侵袭，但这一次，情况完全颠倒过来了。冰岛和芬兰成为了 WWZ 中死亡率最高的国家。寄希望于严寒天气对丧尸的致命作用，西欧、东欧的居民们纷纷逃往北欧五国，但这些为了满足公民对高福利要求的政府，平日里根本就没有钱用来维持军事力量，在不断涌入的非法移民与其中夹杂的感染者的冲击之下，沦陷速度堪比当年拥抱“同文同种”的纳粹德国。

书中对德国在 WWZ 中的情况着墨不多，只知道北方指挥部放弃了所有的快速反应部队，在基尔运河(波罗的海－北海运河)设下了防线。南方指挥部则在地势险要的巴伐利亚阿尔比斯山脉设立了一个安全区。

●东欧

◆俄国：漫长的国境线对于国土防御作战的指挥官而言是最头疼的事情，因为将有限的军力在处处设防之后，根本不可能形成有效的防御，一旦一点被突破就可能全线崩盘。俄罗斯历史上面对数次大规模的强敌入侵，靠的都是用空间换取时间，诱敌深入之后再寻找决战的时机，在面对从东欧一波接着一波袭来的尸潮的时候，俄国国防部同样做出了类似的部署。然而拿破仑、希特勒和日本关东军不同的是，丧尸的攻势不存在主力和重点，它们的行动无需任何补给，任何被它们撕咬过的俄国人都会自动成为它们中间的一员。俄军被迫完全放弃了乌拉尔山脉以西的土地，将所有青壮年和育龄妇女向东转移，执行最彻底的焦土政策，有西方媒体报道俄国在这一撤离过程中为了瓦解丧尸的战争潜力，对“不适合撤离”的本国公民采取过许多反人类的措施。到 2014 年的时候，俄国的幸存者已经全部撤离至人迹罕至、冰天雪地的西伯利亚地区。就像 1812 年和 1942 年的冬天给入侵者造成的惨重损失那样，寒冷又一次成为了俄罗斯卫国战争最有力的武器，然而严寒同样也在不停地夺去在“白区”(White Zone) 中的俄罗斯幸存者们的生命。


■严寒既是俄罗斯的利器，却也是他们的生命威胁。

战后，原来的俄罗斯联邦已经瓦解，取而代之的是由俄罗斯联合其他七个原苏联加盟共和国共同组成的神圣俄罗斯帝国。

●远东

◆日本：岛国特征，世界第一的人口密度和匮乏的自然资源，使得日本在理论上是丧尸世界大战中生存率最低的国家。但靠着这个频繁遭受自然灾害的国家人民心中的危机意识和成熟的救灾体系，让本州岛在已经大规模出现感染者之后依然保持着基本的社会秩序，紧急对策本部开始启动此前为“日本沉没”设计的国民撤离方案。由于俄罗斯对远东的失控，北方四岛问题不仅迎刃而解，而且就连勘察加半岛地区也变成了真空地带，这避免了日本像灾难片所描述的那样，要被疏散到世界各地，接受犹太人的命运。也有一些坚守传统的人拒绝撤离，在广岛核爆中幸存下来的盲人园丁 Tomonaga Ijiro 就是其中之一，他在山区中依靠一把削铁如泥的铁铲，以及自己对植物的了解奇迹般的生存了下来，并且在使用武士刀的电脑怪咖 Kondo Tatsumi 的帮助下成立了盾会（Tatenokai，与三岛由纪夫于 1968 年组织的旨在维护传统天皇制度的极右翼军事社团同名），收容其他有着类似信仰的幸存者，组成了一支拒绝使用现代武器的侍道联盟，旨在用自己的利刃来恢复日出之国昔日的荣光。

◆韩国：在朝鲜半岛，韩国在仁川也举行了一次类似洋克斯战役的“模范防卫战”，结果比自己的老大还要糟糕。除了丧尸以外，韩国政府最担心的就是北方的趁火打劫，为此情报部门全天 24 小时密切监视着北部国家的一举一动。让人意想不到的是，无论是卫星图片还是高空无人机传送回来的影像都显示，从非军事区（DMZ）到鸭绿江沿岸，地表再也找不到任何活人，乃至丧尸的影子。惟一可行的解释，就是该国领袖命令人民全部转入地下生活（电影中的解释是拔光了每一个人的牙齿），然后对他们进行“地面已经被怪物占领，出去只有死路一条”这样的洗脑，又或者是丧尸已经在北方复杂的地下工事体系中传播，导致任何一个活人都没有幸免。



▲只用武士刀来对抗丧尸的确是一种过于日式的浪漫，不过也无碍于漫画家们对此展开狂想。

文 浪燕陵 编 八重樱 美编 小瑟



华丽的诡计，极致的解谜
——日本新本格推理浅谈

新本格之前

可能对于相当一部分 ACG 爱好者来说，第一次接触到“日本推理”这个字眼，是在动漫《名侦探柯南》、《金田一少年事件簿》，或者任系名作“《逆转裁判》系列”上。出于考究宅的天性，我们或许很快就会发现，“江户川柯南”这个名字是向东西两大侦探小说巨匠——江户川乱步和阿瑟·柯南·道尔致敬，而少年金田一一每次起誓时都会念叨的那个爷爷，则正是日本著名推理小说作家横沟正史笔下的名侦探金田一耕助。

只是，可能很少有朋友记住，在横沟正史的设定上，金田一耕助参加过 1939 年开始的对华战争，他身上映照出了那个时代的日本作家对战争的复杂心理。第二次世界大战对日本文化的影响可谓意义深远，不少文学种类都大体分为了战前战后两派，今天我们谈到的日本推理也并不例外。

1945 年 8 月 15 日，日本帝国正式宣布投降。同年 9 月 2 日，日本第 124 代天皇，昭和天皇裕仁向日本内外广播了《终战诏书》，史称“玉音放送”。在推理小说创作上，日本作家的整体风格都受到了大时代的深远影响。具体表现为推理作品在战前的主流是“变格”，在战后则倾向于“本格”。



■日本《新青年》

有别于现下约定俗成的“侦探”一说，日本推理小说本来叫做“探侦小说”，是日文直译自 Detective Story，其核心应该是布局和解谜。这个基调是由江户川乱步在 1923 年确立的，他在该年 4 月于推理杂志《新青年》发表了本格推理短篇《两分铜币》，标志了日本推理小说正式起步，该年被称为“日本推理小说元年”，江户川乱步也因为这个短篇和往后的一系列创作而被称为“日本推理小说之父”。

但是，因为种类尚未定性，日本的“探侦小说”在启蒙之初，并不强调解谜这个元素，甚至就连奇幻小说、玄幻小说和科幻小说都被归入“探侦小说”的门下。于是，当时的人们将以解谜为核心的“探侦小

说”称为“本格探侦小说”，意为正统的，正规的；同时又将加入幻想元素，不定则，不正规的另一类小说称为“变格探侦小说”。

随着二战结束，日本政府开始简化汉字，强调假名。“探侦”二字中的“侦”字受到波及，被迫改成了平假名的形态。由于掺入平假名的种类名称不伦不类，有人开始用“推理小说”这种说法来代替“探侦小说”。后来“侦”字解禁，虽然在一段时间内“探侦小说”的使用率大于“推理小说”，但在近世大众已经完全接受了“推理小说”这种说法。因此，为了行文方便，往下我们将所有核心是布局和解谜的日本小说都笼统地称为“推理小说”，并且尽量不涉及最初的变格概念。

在日本推理文学界，明确地区分出战前战后的标志出现在1957年。这年的2月份，松本清张在旅游月刊《旅》上开始连载《点与线》，同时还在4月14日的《读卖周刊》上连载《隔墙有眼》，第一次将日本推理文学带进了社会派的范畴。正因为如此，日本社会派推理小说的诞生日期便定在了1957年。

自松本清张之后，日本涌现了大量社会派推理小说作家。其中，享誉盛名的除了开创者松本清张，还有森村诚一和水上勉。森村诚一是惟一一个可以和松本清张并驾齐驱的社会派推理宗师，他最著名的作品是包括《人性的证明》、《青春的证明》、《野性的证明》的“证明”三部曲；水上勉则是以推理小说出道，先后写下了《海的牙齿》和《饥饿海峡》，然后以此迈上了纯文学的创作道路，写下《一休》、《寺泊》和《宇野浩二传》，最后当选日本文艺家协会副理事长，成为一代纯文学大家。

日本社会派推理脱胎自作家对战后社会形势的思考，既保持了推理的成分，也着力于描写社会的各种问题，打破了推理文学最初对“变格”与“本格”的划分。往后的日本推理小说大体上都以破案为核心，侧重于幻想的小说则分别独立成其他种类，在推理文学种类上的“变格”一说也被赋予了新的含义。


■森村诚一


■松本清张

和中国新时代的伤痕文学一样，日本社会派推理带有浓厚的时代色彩，作家的想象力重新定位到了社会和人性之上，既有迷茫与偏执，也有复活与重生。在松本清张之前，日本推理小说在大体上充斥着浪漫主义，而在松本清张之后，日本推理小说则更加偏重于写实。

其实，社会小说和推理小说都可以单独成为一个文学种类。社会小说讲究的是对社会现象的批判精神，而松本清张则希求用写实的手法揭露社会黑暗面，同时注重侦探推理和犯罪动机。由此可见，社会派推理小说更多的是时代催生而出的一种联姻与杂糅，并不一定能够满足一部分推崇解谜元素的读者，也不一定能够完全符合一些正统推理作家的创作需要。

时代的车轮滚滚向前，在社会派推理小说大行其道了二十余年后，日本推理小说界终于迎来了新一轮的本格浪潮。

《金田一少年事件簿》——推理的套路与借鉴

日本推理动漫有着两座难以逾越的高峰，一个是《名侦探柯南》，一个是《金田一少年事件簿》。

在《名侦探柯南》的世界里面，一个事件可能只死一个到两个人，但事件数量实在太多，而且质量参差不齐，近年还有不断下滑的趋势。据闻有杀手说过，“人杀多了，就是个数字”，但青山刚昌却说：“人杀多了，连数字都不是了”，我觉得，他是早就连数字都忘了吧。

不同于柯南的是，金田一经历的每个事件大多都会死上三到四个人，但每个事件往往都会连载十来话，而且完结之后可能还会有一段停止更新的断档期。这固然是出于保证质量的考虑，但也不大有利于这部系列漫画维持人气。这似乎也可以解释，为何在中国，《金田一少年事件簿》的人气一直都及不上《名侦探柯南》。

和大多数日本系列化的文艺作品，特别是推理相关作品一样，《金田一少年事件簿》有着一个近乎铁律的套路：金田一一和七濑美雪因为某些原因去到一个封闭或者半封闭的场景里，认识到一群因为某些原因聚集在一起的陌生人。经过一轮认识后，某个陌生人A离奇死亡，大家陷入一阵恐慌，然后相继出现死者B，死者C甚至死者D。在这个过程中，我们的金田一君会眉头紧锁苦苦思索，但就是没有办法阻止凶手，也不会太过悲伤和内疚。当要死的人都死得差不多了，金田一身边的朋友就会在不经意间给他一些提示，让这位少年名侦探顺理成章地醍醐灌顶，大声说出那句烂熟的台词：“一切谜底都已经解开了！”接下来自然就是召集所有生还者，开始指正凶手和解开谜题。在一切解释清楚之前，凶手少不了要负隅顽抗一番，而当脱罪无望之后，凶手也必然要说一个悲情故事，将连续杀人的原因和盘托出。虽然这个套路玩了二十一年，但因为诡计和谜题的质量在漫画作品中无出其右，所以还是培养出了一群铁杆粉丝。

我相信很多看过金田一的读者朋友，一开始都会对里面一些案件的谜题设计拍案叫绝。但正如天朝的《少年包青天》曾经完美抄袭《金田一少年事件簿》一样，其实《金田一少年事件簿》中的诡计也大量借鉴了好些经典推理作品。有几次是比较严重的，比如在异人馆村杀人事件中，核心诡计完全抄袭岛田庄司的《占星术杀人魔法》；在魔术列车杀人事件中，尸体消失的诡计抄袭的是岛田庄司的《奇想·天恸》；在狱门塾杀人事”中，两个建筑的诡计抄袭了二阶堂黎人的《恐怖的人狼城》。

当然，因为推理小说的诡计创新已经越来越难，所以不时会出现借鉴、化用和改造的现象。“《金田一》系列”一来不是没有自己的原创性诡计，二来每次借用都会做出一定的简化或者包装，总的来说还是比抄袭得明目张胆，而且越来越敷衍的“《柯南》系列”要良心不少。

值得一提的是，《金田一少年事件簿》的第三部，已经于2008年开始间断性连载。这次的主线是追捕“地狱傀儡师”高远遥一，他和金田一是宿命中的对手，两人的命运曾经是无比靠近却从不相交的两条线，现在却很有可能要长期纠缠在一起。在最近几个故事：狱门塾杀人事件、香港九龙财宝杀人事件和蔷薇十字杀人事件中，“《金田一》系列”的布局和叙述颇有打破铁定套路的趋势，接下来的发展应该还是值得期待。


■高远遥一



■金田一少年事件簿

新本格新在哪里？

“新本格推理”这种说法，是对纯粹解谜主义的一种极致回归。它与其说是一个流派，不如说是一种创作精神。它要求作品能够在理性上构筑奇想，只要诡计足够华丽，解答足够严谨，逻辑足够慎密，就并不一定需要完全地写实，甚至可以出现一些现实之外的元素。这就是为何，“《逆转裁判》系列”有着勾玉、心锁、手镯和情感矩阵这类设定，却依旧可以称为推理作品的原因。在这种情况下，同样属于新本格的推理作品，因为增添的元素不同，可能还会出现风格迥异，以至于互有排斥的情况。

一部分人认为，新本格与本格之间的区别，在于两者所处的年代有所不同，因而才会区分为“新”与原本的“旧”。在 1957 年之前，世界范围内的推理文学发展，特别是欧美三大推理强国美、英、法的发展，已经挖掘出了很大一部分可以利用的传统诡计。

在 1914 至 1943 年，这个推理小说公认的黄金时代，标志性三巨头：阿加莎·克里斯蒂、艾勒里·奎因、约翰·迪克森·卡尔和一众出色作家创造了大量脍炙人口的经典作品，完美诠释了本格推理小说的美妙内涵。而在这段时间内，日本推理小说只是刚刚起步了一段时间，虽然创作出了《黑死馆杀人事件》、《脑髓地狱》这样的作品，但尚未迎来独当一面，百花齐放的高峰。

只不过，人类的思维总要受到时代的制约，推理又是一个特别讲求创意的文学种类，当日本推理文学积聚了足够底蕴的时候，却猛然发现，在当前的时代下能够想到的新诡计和新谜题已经不多了。于是在这个节点上，松本清张站了出来，提出推理小说要尽量将幻想元素排除开去，用贴近社会的写作手段来复兴本格。在推理小说研究中，这种主张也曾经被称为“新本格”。但是，随着岁月的推移，这类推理小说中的社会元素越渐占据上风，而诡计和谜题方面也没有太大的创新，最终这种流派还是被定性为社会派推理，将“新本格”这种说法留给了更为贴切的后来者。

也有一部分人认为，新本格与本格之间的区别，在于前者在坚守诡计与解谜等本质的同时，加入了一些有趣的独特设定。正如前文所述，欧美推理的黄金时代，基本已经用上了旧时代能够想到的大部分诡计和谜题。其中，被称为“密室之王”的卡尔，一生设计了五十余种不同类型的密室，几乎涵盖了当年所有的“不可能犯罪”类型。

在这种情况下，如果不屑于拾人牙慧，不愿意换皮上马，要想写出新的创意，最好的方法就是加入一些非写实的元素。这些元素不一定是现实存在的，或者虽然可能存在，但存在的可能性极低，正常人一般都不会这么做，正常情况下这些巧合都不会同时出现等等。例如，日本新本格推理描述了大量神奇的建筑，它们几乎都是为了方便杀人而存在的，它们的布局经常成为诡计实施的要件之一，不但客观上充当了凶犯的助手，而且也让谜题变得扑朔迷离以及……华丽有趣。这种用添加独特设定来拓宽发展门路的做法，在近十来年间被大量的推理游戏借鉴。“《逆转裁判》系列”如此，PSP 上的名作《弹丸论破》系列如此，被誉为日本游戏三大同人奇迹之一的“《鸣泣之时》系列”也是如此。



■黑死馆杀人事件

如果说江户川乱步是日本推理对本格的第一次尝试，松本清张提出社会派推理是第二次尝试（尽管存在极大争议并且失败了），那新本格就是溯本清源，回归原本的第三次尝试。可以说，日本新本格推理既是时代发展的必然，也是创作思路集体突破的一次演变，它新在时代，也新在创意。







《弹丸论破：希望的学园与绝望的高中生》——诡计已经用光？

这是一款 PSP 后期极为难得的推理 AVG 游戏，自从有了它，索青们便多了一条反击任豚的理由：你们以为《逆转裁判》就是掌机推理游戏的极限？《弹丸论破》告诉你们，推理还可以这样玩！

《弹丸论破》的故事，是加入了独特元素的典型新本格模式：完全封锁的校园，最低限度的调查技术，可以说是“暴风雪山庄”的超现实变体；一起接着一起的杀人事件，凶手每次都不一样，同时又不像社会派推理一样注重动机；每次事件最后的破案阶段，通过法庭辩论的形式进行，每个人都可以是侦探，每个人也都可能是凶手，让故事充满了更多的变数。同时，游戏虽然是用 AVG 作为故事推进的形式，但在法庭辩论又却加入了好些射击游戏的元素。和经典的法庭辩论游戏系列《逆转裁判》相比，这种变革的形式显得更加紧凑，也更加捉人，整体的表现力可谓有过之而无不及。

“《弹丸论破》系列”对“《逆转裁判》系列”的致敬和变革，不仅体现了日本推理游戏的勇于尝试，也说明了新本格推理在“容器”方面的探索还大有可以挖掘的地方。在过去，身兼作家和评论家两重身份的范·达因认为，推理小说是一场作者和读者之间的智力竞赛，所以最需要的就是保证公平性。为此他制定了二十条准则，声明如果推理小说作家不遵守这些它们，其性质就有如运动员不注重体育精神。对于范·达因主义，推理小说作家们一直又爱又恨，他们一来理解这些准则制定的缘由，二来又想跳出来创作自己的推理小说，但是一直都没有办法完全走出这个框架。近二十多年来，随着日本新本格推理的发展，推理文学加入了一系列独特的元素，既依循着范·达因和他的追随者留下来的本格


■弹丸论破

精神，也逐渐创造出了很多超脱现实，却又严守理性逻辑的作品。

《弹丸论破》和《逆转裁判》这两个系列的相继成功，或许是给予了我们一个启示。推理毕竟是一种类型文学，它本身始终有着一些最基本的套路，范·达因的二十条准则不一定完全涵盖这些基式，但肯定会有所包含。在这个前提之下，如果一味想着如何创作出反范·达因主义的推理作品，可能是一件吃力不讨好的事情。对待推理研究史上诸如诺克斯十戒，范·达因二十准则和绫辻行人、岛田庄司、京极夏彦等等提出的各种说法，可能最好的方法就是在完全理解透彻之后，尝试着抛开他们，无视他们，寻找适合自己设计谜题的“容器”。

范·达因及其追随者经常说，“本格的诡计已经用光，后人已经写不出更好的作品”，这种说法显然只适用于他们所处的那个时代。本格推理小说是以科学、逻辑的精神突破幻想小说而产生的，现在的科学日新月异，世界每天都在变化，可供诡计利用的新元素比之当日不知道要多上几倍。《弹丸论破》虽然只是一款推理游戏，它本身承载不了太多的意义，但它至少告诉了我们，即使大体遵循着范·达因残留下来的框架，新本格推理还是有着很多可以把玩的领域，还远远没有去到触及极限，无法可想的悲观地步。

最近，《弹丸论破》初代改编的 13 集动画已经完结，如果只是想体验大概剧情的读者朋友可以抢先一阅。因为篇幅和形式所限，动画版的证据搜查和法庭辩论节奏明显过快，很多画面只是一闪而过，却往往成为破案的关键。如果想留些时间给自己思考，要不就得多多按下暂停键，要不就在试看了一集，觉得挺有兴趣的时候转战游戏版吧。



新本格第一世代：过渡与突破

1987 年，绫辻行人发表《十角馆事件》（为了方便读者搜寻，该书译名引自新星出版社版，下文的书名也将尽量使用最新译本的名字），被公认为日本新本格推理的开端。这部作品隶属于“讲谈社小说丛书”，出版时书带的推荐语是“本格推理，还有这种大诡计！”，完全没有提到“新本格”这个说法。可见尽管编辑们对该书的谜题设计感到惊叹，也从来没有想过它会引爆整个日本推理文坛，并且成为新本格推理奠基的原点。

《十角馆事件》之所以被赋予如此重大的意义，很大一个原因在于，它开篇便提出了一段打破固有思维的推理创作宣言。这段宣言翻译过来大体如下：“……所以，我不要日本推理盛行一时的社会派写实主义。诸如女上班族在小套房内被杀，由磨损鞋底的刑警出马，费尽心思逮捕的凶手只是她的情人兼上司，然后就此作罢。什么官员贪污、政界内幕，什么扭曲的现代社会引起的悲剧，这些请退场吧。最适合推理小说的是，不管如何被指责为不合时宜，还是名侦探、大宅院、可疑的居民、血腥的惨案、不可能犯罪、以及破天荒的大诡计……越是荒唐无稽就越好。推理小说重要的是让读者享受到解谜的乐趣，不过，需要是理性的。”

这段宣言并不像诺克斯和范·达因提出的戒条那么死板，它只是说出了绫辻行人自己的想法，在那个年代不过是一家之言，却引起了很大的共鸣。正如宣言中所说的一样，本格推理自从松本清张成名之后就一直被人质疑，但始终还是有人愿意坚持。对于一些读者和评论家来说，本格和新本格这样的说法是没有太多意义的，甚至提倡摒弃这两种说法。但对于打从心底里抵触社会派推理的作家来说，本格与否的划分，正是自己是否保持着创作纯洁性的惟一判断依据。在这种心态下，新本格推理就成为了一处难得的避难所，期待着，容纳着同时又流失着一批又一批愿意创作无上诡计的作家。

和曹丕追封曹操一样，“新本格”真正作为卖点而被提出，是在翌年推出的新一系列“讲谈社小说丛书”里面。这一年绫辻行人一口气出版了三本新书，分别是《水车馆事件》、《迷路馆事件》和《绯色杀人耳语》，顺利稳固了新本格推理扛旗手的地位。同年推出的新人当中，还在长期坚持推理小说写作的，有歌野晶午和法月纶太郎两位，他们当年的处女作分别是《长屋杀人事件》和《密闭教室》。

同样是在 1988 年，东京的另外一间出版社——创元社自 10 月起，出版了推理小说丛书《鲇川哲也与十三个谜》，由鲇川哲也全权主持，其中绝大部分的作品都由他单独选出。除了鲇川哲也自己的作品《白桦庄事件》之外（本书修改自鲇川早期作品《白之恐怖》，但实际上并没有发表刊行），《鲇川哲也与十三个谜》还收录了十二名其他推理作家的作品。其中，第十三本作品采取公开征稿的方式，被称作“第十三把椅子”，获得这一殊荣的是今邑彩。说一句题外话，她于 2013 年 3 月 6 日被发现死于家中，因为单身独居所以几乎是死后一个月才被发现。

《鲇川哲也与十三个谜》作为一套推理丛书，从现在的眼光来看可谓群星闪耀，让人激动难言。日后被称为“日本的艾勒里·奎因”的有栖川有栖，就是在这里发表了处女作，江神二郎系列的第一作《月光游戏》；往后有着“叙述性诡计之王”美誉的折原一，则在这里刊行了创作时间比《倒错的回旋曲》晚些，却更早和世人见面的长篇首作《倒错的死角》；当时还在早稻田大学第一文学部执教的北村熏，在这里发表了处女作《空中飞马》，这部短篇名集大致诠释了“日常推理”这个流派，北村熏也因此获得了“本格原教旨主义者”的外号（虽然我觉得很中庸）；更加让人激奋的是，被世人称赞为“平成国民作家”的宫部美幸，也是从这里发表第一部长篇小说《完美的蓝》，从此踏入平成年间勤奋的创作之路。要知道，能够被称作“日本国民作家”的人并不多，在这之前，公认的只有吉川英治，夏目濑石，松本清张和司马辽太郎等寥寥几位。《鲇川哲也与十三个谜》的风行，使得创元社决定继续定期征文，每年发表年度得奖者一次，这也就演变成两年后正式设立的“鲇川哲也奖”。

鲇川哲也作为当年日本推理界屈指可数的巨匠之一，提携了很大一批新晋推理作家，为日本新本格推理做出了不可估量的贡献。但有



■十角馆事件

趣的是，从写作风格的方面来说，鲇川哲也虽然坚持着本格小说的创作，但他的作品却很有可能促使了社会派推理的诞生和成型。一部分研究者会将鲇川哲也于 1955 年应征，1956 年发表的长篇《黑色皮箱》拿出来，并上松本清张的《点与线》，一同作为日本社会派推理的开端。

为什么一个本格推理作家，一个在日后社会派百家争鸣的时代还不改志向的老人家，居然会和社会派推理扯上这么一道关系呢？这或许是因为，鲇川哲也的本格创作，基本没有新本格特有的浪漫主义内核。他那偏向于写实的创作风格，虽然让他以“时刻表推理”成为“不可能犯罪”的一代大师，但产成品却往往非常接近社会派推理的范畴。有人曾经为他惋惜，说这种风格属于写实派本格，和浪漫派本格——也就是后来的新本格有所不同。但实际上，这样的区分恰恰说明，和强调惊天诡计的新本格相比，鲇川哲也更容易在社会派推理的阵型找到同好。

提出写实派本格这种说法的人，认为这个流派和社会派



■《完美的蓝》剧照

推理的本质区别在于有否批判社会，反思社会，但这种区别明显是属于升华层面的物事。也就是说，写实派本格的大体框架和社会派推理其实可以并无二致，两者在一定程度上可能有着不少共通的地方。这似乎解释了，为什么鲇川哲也在本格推理暗淡无光的时候，依旧可以坚持自己的本格推理写作——或许就是因为他的作品，已经融贯了本格推理和社会派推理两方面的技巧，很难再简单地定性下来。

对于很多人来说，新本格推理和社会派推理之间的差别泾渭分明，除非有意为之，否则两者之间都有着自己明确的特点。而写实派本格和浪漫派本格这种区分，虽然在特定时代有着一定道理，但可能是因为很难和社会派推理作对比，所以并没有被广泛地传播和认识。在新本格推理这种说法被提出来之后，绫辻行人彰显诡计和谜题的宣言振聋发聩，大家就逐渐接受了，日本推理文学界的现状是社会派和新本格并行，同时辅之以旅情推理、法庭推理和医学推理等等的小众流派，写实派本格和浪漫派本格这种说法就越来越少人谈及了。

不管如何，鲇川哲也在贯穿日本本格和新本格两个世代上的贡献，是没有什么人能够企及的。他的创作风格之所以无法定性，很大程度上是因为他给日本推理做了一个漫长的过渡。对于一个作家来说，这种过渡的意义是崇高的，这也是他坚持本格创作的伟大所在。

在《鲇川哲也与十三个谜》之后，讲谈社和创元社陆续推出推理小说，其中包括大量的新人。一直到1993年，日本新本格推理第一世代结束为止，讲谈社推出了八位新人，其中比较出名的有我孙子武丸，麻耶雄嵩；创元社推出了十五位新人，其中比较出名的有二阶堂黎人，山口雅也。

至此，新本格推理终于站稳了脚跟，开始在解谜之路上振翅高飞。新本格第一世代的作家，很多都是三十岁前出道，不少人在大学期间也参加过推理小说研究社，他们所处的时代其实是充满着社会派推理作品的。

但不管社会派推理再怎么大行其道，当阅读量积累到一定程度，推理小说爱好者往往只剩下两个选择：要不就是从此投入社会派的怀抱，开始更为广泛的涉猎；要不就是回归本格，开始穷究这个世界上最为极致的诡计和谜题。对于后面这个选择，中国推理作家御手洗熊猫道出了两个关键词：“诡计之病”和“病之诡计”。或许，正是灵魂深处患有“诡计之病”的推理作家，才可以选择性地无视推理大潮中的社会派主流，才可以在创作社会派推理更容易获得名利的时代里，潜殚精竭虑地写出兼具创意和逻辑的“病之诡计”。

《黑暗馆不死传说》：绫辻行人真的可以扛起新本格?

在这里要稍微地泄一下底，这个泄底有关于绫辻行人整个“馆”系列，它直接揭开整个系列的诡计核心，但其实知道了并不会减弱多少阅读的趣味——反而在大家知道之后，可以用另一种心态来享受这些作品，而不会在认真阅读到最后，却突然有一种被作者糊弄了的愤怒感觉。如果各位读者朋友能够接受这一点，那就请继续往下看。

绫辻行人的“馆”系列第一作《十角馆事件》(通常又名《十角馆杀人预告》)，一直被推理研究者们认为是新本格推理的开端，将它定为区分前后两个世代的标志。但事实上呢，无论是《十角馆事件》，还是集“馆”系列之精华大成的《黑暗馆不死传说》，以及现今所有“馆”系列的作品，最大的诡计都不在文字描述的世界里面，而是在于文字叙述的本身。

举个简单的例子，如果说本格告诉我们的是一个人为何在密室中被杀，那我们阅读了绫辻行人的“新本格宣言”之后，可能就会期待两个分别处于不同密室的人，如何交叉被害于另外一个密室当中。而绫辻行人真正的做法，不过是在叙述上耍了点小把戏，没有告诉我们两个人在进入密室之前其实就已经进行了交换。他用模棱两可的叙述手法隐藏了这个信息之后，就可以安排一个合理的理由让两个人在密室里面一起自杀，造成我们刚开始接触到的“不可能犯罪”的假象。

在真正行文处理的时候，绫辻行人具体用到的手法要比这里举的例子要复杂得多，而且也会相对公平地留下一些线索，让读者在恍然大悟的时候不至于完全无法接受。例如，假若绫辻行人要让读者误以为某个男性角色是女性，他会在称呼这个男性的时候避免使用第三人称，然后给这个角色安排很多只有女性才会做的事情，诸如遇到危险的时候尖叫，和其他女性一起行动，以及负责大家的起居饮食等等。这样一来，当最后的诡计被揭开，作者可以逐一道出全书所有故意遗留下来的线索，通过不断地列举叙述上的各种不自然之处，来让读者有一种叹为观止的感觉：原来，作者隐藏了这么多信息，而我却一直没有察觉!

绫辻行人用了整整八年时间构思出来的《黑暗馆不死传说》，就是叙述性诡计的一次完美而又宏大的演绎。如果大家和我一样，在翻开本书之前就有了充足的心理准备，那这部长达 80 万字的推理小说就会带来一次畅快淋漓的阅读体验。不管是奇幻古堡的森严氛围，和“视点”有关的精心设计，对死与不死的哲学探讨，还是依托叙述，最后架构出来的“世界性诡计”，都值得我们用平常心来好好品味。



■绫辻行人



■黑暗馆不死传说



■Another

《黑暗馆不死传说》是一部代表了绫辻行人在推理文学方面最高水平的作品，往后到现在，他都没有写出超越本作的新本格小说。以至于最近几年，这位推理作家不得不退而求其次，用《惊吓馆事件》投石问路，然后创作出《Another》这种更适合悬疑爱好者的作品。

客观一点来说，叙述性诡计作为一种文字手法上的创新，确实值得跻身为新本格推理大家庭中的一员。但这种玩弄文字游戏的诡计，是否足以称为新本格的开端，以及是否可以成为新本格的标志，就是一个见仁见智的问题了。

新本格推理的艰难创作

一些在推理文学领域阅读面比较广的读者朋友，可能会有这么一个发现：大多数声名鹊起的本格推理作家，巅峰之作要不就是首部长篇，要不就是出道前期某部打磨圆润了的作品。能够维持长期高质量创作的作家实在不多，近二十来年间，比较具有代表性的大概就是岛田庄司，宫部美幸，东野圭吾等等，基本用两个手掌就能够数得过来。

当然我们也必须要了解，就算是以上提到名字的三位作家，也不是从头到尾都只进行本格推理创作。岛田庄司笔下的两大系列，御手洗洁系列固然是坚守新本格，但吉敷竹史系列却一度有着旅情推理的味道；宫部美幸虽然是以推理小说踏入文坛，但写作范围却十分广泛，同时也创作着时代小说和奇幻小说；至于中国读者十分熟悉的东野圭吾，近十来年间更加是从大体上转型成了社会派推理作家，诸如《白夜行》、《幻夜》和《新参者》等等都是偏向于叩问社会的作品，喜欢他前期风格的读者只可以在“神探伽利略”系列和“名侦探”系列中寻找那颗失落的本格之魂。

从诡计和谜题的创作难度来说，我们不难理解，为什么日本推理作家人才济济，却基本找不到一个人来一直坚持本格小说的创作。新本格推理虽然放宽了设计谜题的限制，允许加入一些特殊的元素，但即便创作的只是相对简单的叙述性诡计，依旧还是需要严谨的逻辑基础。而且，有着坚实的逻辑基础只是第一步，任何让读者叹为观止的大诡计都不可能用纯粹的理性推导出来，在缺乏灵光一闪的绝大多数时候，构思一个可以撑起整本小说的精彩诡计难度极大——对于追求本格之魂的作家来说，这个难度甚至超过创作余下的大半个故事。

作家毕竟首先是一个人，人总是要有衣食住行的。日本的推理作家有不少是专职的，他们的收入来源就是稿费，版税，改编权等等，渠道看似还算不少，但实际上都围绕着一个个文字，一篇篇文章，一本本小说进行。在出版业相对规范和发达的日本，只要保证小说的基本质量，外加一两个亮点，成名作家往往都不愁下一顿饭揭不开锅。同时，在推理小说的读者圈子里面，社会派推理的阅读需求至今都为数不少，更不要说，社会派推理还可以吸引到一部分非推理小说爱好者的注意。



■水上勉

这样一来二去，假如一个推理作家苦思冥想了半年都想不出一个合理的诡计，但他本身却不乏创作社会派小说的能力，那在房租水电的压力之下，他有什么理由不去创作社会派推理作品呢？这并不是一个劣币驱逐良币的问题，在普通读者眼中，先后读完一本社会派推理小说和一本新本格推理小说，从两者身上获得的阅读体验可能根本就是无分高下的。更有甚者，如果那本新本格推理小说缺乏一个精彩的诡计，那它的风评可能还会降低一些。很少有读者会去关注，这部新本格推理小说其实构思了整整三年，而那篇社会派推理从空气变成铅字只用了五六个月。

既然这样，我们自然会看到，越来越多写过本格或者新本格推理的作家，逐渐转型到其他类型的推理创作上，或者干脆不再写条条框框限制太多的推理小说。前面走传统路子的有水上勉，宫部美幸等成功例子，糅杂社会派的也有东野圭吾这样的新时代宠儿，日本推理文坛难免出现一些过场现象，一边是新来的鲜血积极加入，一边是成名的作家逐渐沉寂。

新本格推理走过第一世代以来，坚持到现在的作家不足半数。如果考虑到一个作家至少要三到四年发表一部新小说才算活跃，那第一世代留下来的作家就更加不多了。在这里有两个代表性人物不得不提，他们就是岛田庄司和东野圭吾。

新本格的幕后功臣——岛田庄司

提到岛田庄司，很多新本格推理的爱好者都喜欢称他为“推理之神”，因为他多年来的创作一直都以质量上乘著称，颇有黄金时代三巨头的遗风。虽然历史将揭开新本格序幕的重任交给了绫辻行人，但真正将本格推理带向新本格的，却是岛田庄司和他的《占星术杀人魔法》。

在 1980 年，当时日本社会派推理正值盛时，已经三十二岁的岛田庄司写出了《占星术的 Magic》，他以这部本格推理作品应征第二十六届江户川乱步奖，在入围之后败给了井泽元彦的暗号推理《猿丸幻视行》。这部小说以占星师御手洗洁为主角，讲述的是他如何侦破一件四十年前的连续杀人案件。这件案件不仅有密室，有奸杀，还有四散于日本各地的残缺尸体。整个故事的核心诡计，既留有足够长的时间间隔，足够广的空间跨度，足够猎奇的分尸方式，还有足够匪夷所思却又简单直观的事实真相……可以说，这是一部文学性和推理性并重的本格作品，它几乎就是新本格推理创作的完美范本。

这样的作品自然不会被埋没，在修改了稿件之后，岛田庄司的这本杰作改名为《占星术杀人魔法》，在 1981 年 12 月由讲谈社正式出版。可惜的是，这部充满了幻想传说，奇诡故事的作品并没有得到应有的认同，在社会派推理的不断质疑之下，岛田庄司举步维艰，不仅差点给恶评淹没，还一度受到同行的白眼与排斥。这是一部超越了时代的作品，它给日后几十年的新本格推理创作留下了一颗坚实的种子，但在自己所处的年代，却要无可避免地成为一叶孤立的小舟。

尽管出道作受到不少批评，但岛田庄司还是坚持自己的风格，在 1987 年前先后写下了《斜屋犯罪》和《御手洗洁的问候》。如果说《占星术杀人魔法》提供的只是一个范本，那《斜屋犯罪》就可以说是醍醐灌顶般地拓宽了后来者的视野。

绫辻行人和岛田庄司的粉丝，曾经就两者的地位展开过一场论战。绫辻粉认为自己的偶像是独立创作，新本格推理的确立有大部分的功劳都只属于他一个人。而岛田粉则认为，“推理之神”和新本格推理第一世代的大部分作家都亦师亦友，他才是确立新本格推理的幕后操盘手。

实际的情况是，绫辻行人在认识岛田庄司之前，就已经写下了《追悼之岛》的原稿（日后声名显赫的《十角馆事件》就是由这本书修改而成），接着才经由岛田庄司推荐给了讲谈社。从这一点来说，岛田庄司和绫辻行人算不上师生，因为前者既没有给后者多少创作意见，也没有点亮他的诡计灵感。但从岛田庄司



■岛田庄司



■异邦骑士



■占星术杀人魔法

起了“绫辻行人”这个笔名，还给这个新人写了一篇难掩兴奋之情的“推荐”，我们还是可以清晰感受到岛田庄司的提携之情。而且，绫辻行人在发表《追悼之岛》前就细读过了《占星术杀人魔法》和《斜屋犯罪》，《十角馆事件》的主角更加是命名为岛田洁，这个名字也一直出现在“馆”系列的前几部小说当中，从这些情况来看，绫辻行人确实也十分感激岛田庄司在自己愣头青年代提供的帮助和支持。

参考两位大师日后的发展，两人的历史地位其实在不断地改变，肯定要等到盖棺才能定论。从当下来说，绫辻行人已经悄然转型青少年向的悬疑小说写作，而且产量也一直得不到保证。而岛田庄司自1988年写完《异邦骑士》，就以平均每年一到两本的速度持续创作着推理小说，虽然最近的创作势头有所减缓，但从产量来算就不是绫辻行人可以相比的了。

纵观整个日本，岛田庄司不仅是新本格的幕后功臣，也是这么多年来新本格的坚实守护者。他不但相对高产而且小说质量一向上佳，除了推理迷必读的《占星术杀人魔法》，值得一读的还有御手洗洁系列的《斜屋犯罪》，《异邦骑士》，《魔神的游戏》，《龙卧亭幻想》，吉敷竹史的《北方夕鹤2/3杀人》，《奇想·天恸》，《泪流不止》等等。

值得一提的是，在三十多年几乎从不间断的推理创作中，岛田庄司也写过不少可以归类为社会派推理的小说，比如说由日本开征增值税进行切入的名作《奇想·天恸》。这种写作选择自然有着一定妥协的成分，这个毋须讳言，但他从来不曾忘记自己是一个本格推理作家。只要有合适的机会，他就会优先创作符合本格规则的推理小说，诡计和解谜的精神早就已经融入他的血肉。为此，岛田庄司还在1994年提出了新本格推理的七大法则（附录）。

所以，虽然很多人认为，在严格意义上来说，岛田庄司的创作不能算是新本格推理，但谁也无法否认，他是第一个带有新时代、新本格之魂的推理作家。所以笔者和不少同行一样，觉得应该也愿意将岛田庄司归入新本格推理的编年史之中。

岛田庄司这位已经65岁的新本格推理大师，当年出版《占星术杀人魔法》的时候几乎和横沟正史去世的日期同时，考虑到横沟正史一辈子都在坚持着本格推理的创作，真不知道这是时代的巧合，还是文学的必然。

在现实和信仰间游弋——东野圭吾

东京讲谈社的大楼曾经挂出过两条行幅，一条是关于岛田庄司的，另一条则关于东野圭吾。作为讲谈社两大镇社之宝，岛田庄司和东野圭吾都是从本格推理出发，接入新本格推理的阵地，甚至还一起走入了社会派推理的美好胡同，但最后却走上了截然相反的道路。如果说岛田庄司进行社会派推理创作带有委曲求全的意味，那么东野圭吾现在坚持的方向，就是完完全全以社会派推理为核心，偶尔拿出曾经的新本格推理来赏玩一番。

无论是在日本还是中国，认识岛田庄司的朋友，肯定不够知道东野圭吾的人多——无论是《白夜行》，《嫌疑人X的献身》，还是《幻夜》，《新参者》，东野圭吾不仅在小说领域有着一大群粉丝，而且在影视领域也有着一批忠实的拥趸。

从推理创作的速度来说，东野圭吾甚至超过了岛田庄司。但他的小说大多都属于社会派推理，和岛田庄司的风格又不太一样，两者自然无法在质量上进行直观的对比。但是，从销量上来说，东野圭吾无疑是占据着明显优势的：即使放眼东南亚甚至全世界，社会派推理的市场都要比纯粹的诡计解谜小说大得多。

东野圭吾的笔下有着三大系列，分别是“伽利略”系列，“天下一大五郎”系列，“加贺恭一郎”系列。从系列化的小说来说，第一个系列属于科学本格，第二个系列属于反本格，而第三个系列则属于纯粹的社会派推理。通过“伽利略”汤川学和另外两个系列主角：加贺恭一郎、天下一大五郎的对比，我们可以看出东野圭吾在推理创作上的矛盾与挣扎。

这三个系列当中，早期最有本格色彩的是加贺恭一郎系列，《放学后》和《毕业——雪月花杀人游戏》都可以给予我们很大的满足。但是，东野圭吾最大的卖点并不是诡计，他虽然也有着创作谜题的天赋，但在名家如潮的日本，他最多只能算是顶尖，还没有办法做到拔尖。

不知道是因为清楚把握到自己的特点，还是因为商业上的其他原因，东野圭吾在96年完成了《名侦探的守则》后，就开始转战社会派推理。在这之前，东野圭吾以本格推理作品《放学后》获得了1985年的江户川乱步奖（比绫辻行人创作《十角馆事件》还要早两年），可以说是一个相当高的起点。但在1985年到1996年的11年间，他就再也没有在重大奖项中得过奖。东野圭吾在1997年写下了《名侦探的守则》续篇《名侦探的诅咒》，在该书的封底他写下了这么一句话：“看了这部作品，也许很多人在想，东野圭吾是不是远离本格推理？其实完全不是，不是不想写本格了，是不能写了，这才是事实。”

离开了本格的阵型，东野圭吾很快就以《秘密》取得1999年推理作家协会奖，然后又以《嫌疑人X的献身》拿下了2006年的直木奖，同时四度入围直木奖候补。这对于东野圭吾来说，不啻于是一系列重大的鼓励。不管是推理作家协会奖还是江户川乱步奖，虽然都是推理文学界公认的大奖项，但毕竟还是立足于类型文学的圈子内。而直木奖呢，它和芥川奖一样，都是日本文学界最具权威的奖项，颁奖范围几乎涵盖所有小说类型（比如石田衣良偏向于轻小说的作品《4TEEN》也获得过直木奖），它的含金量自然不是前面两个推理大奖可以相比。

为什么坚守本格十余年的东野圭吾，最后要放弃本格呢？笔者认为，这和他自己的清晰认识有关。从日本推理近二十年来的发展趋势来看，无论是天时地利人和，都更加适合创作社会派推理小说。正如前文所言，从时代演变来说，新本格推理写作势必越来越难，而且并不适合长期创作；从东家讲谈社来说，他们已经有了一个难以超越的新本格推理作家岛田庄司，并不需要继续塑造另外一个风格相似的超级作者；从读者群体来说，社会派推理的受众面更广更阔，而且更能够得到传统文学界的认同。有着这么多的原因，东野圭吾当然更加愿意接受现实，开创出自己的社会派推理之路。

东野圭吾曾经说过：“真实性，现代性，社会性是小说的三大支柱，若非如此，将难以在今后的推理小说界生存。诡计和凶手消失之类的题材已经过时了。”虽然从“伽利略”系列和“名侦探”系列能够看出，他说这段话的时候其实语带苦涩。但从最近十年的成就来说，他显然已经从另外一条路上取得了极大的成功。



▲东野圭吾



▲白夜行



▲幻夜



▲新参者

《神探伽利略》——影视化是否可以作为本格的出路？

“神探伽利略”是东野圭吾笔下的三大系列之一，包括同名原本《神探伽利略》、《预知梦》、《嫌疑人Ｘ的献身》、《伽利略的苦恼》、《圣女的救济》、《盛夏的方程式》、《虚像的小丑》和《禁断的魔术》，其中前六本都已经有了中译版。

另外，这个系列也已经被改编成影视作品，包括两季电视剧，若干特别版和电影版。其中，天才物理学家汤川学由实力派男演员福山雅治出演，他的刑警搭档分别由柴咲幸和吉高由里子担当。在原著中，汤川学的拍档是由北村一辉饰演的草薙俊平，考虑到“男女搭档，干活不累”的黄金规则，影视版将侦探搭档这个位置留给了一个美丽的女刑警。

抛开影视作品有着福山雅治、北村一辉和柴咲幸这样的俊男美女不谈，单从第一季和若干剧场版的质量来说，影视版本的《神探伽利略》对原著既有贴切的重现，也有大胆的改动。

比如说在第一章《燃烧》中，原著中的两个巧妙诡计，一个是关于作案手法，一个出现在指认凶手的时候。而电视版的《神探伽利略》，不但一早就揭露了作案手法，凶手是谁观众也心知肚明，却丝毫无损它的经典程度。电视版并没有将悬念留给物理上的诡计，而是将犯罪动机作为最大的谜题。

又比如说在第四章《坏死》中，原著中的死者是一名男性，罪犯也不算太过起眼。为了起到吸引眼球的效果，电视版请来了远近驰名的苍井空苍老师来扮演死者，至于罪犯——基于不泄底原则我不能说是谁，只可以说同样是广大青年观众熟知的一位演员。日本推理单元剧有一个约定俗成的爱好，就是请一些著名演员来客串某些龙套角色。往往在这些时候，谁是犯人很容易一目了然，最大的悬念只能是在此之外。在这一章中，悬念是面对自以为是的智能型罪犯，汤川学要以什么样的方法击溃犯人的自信心？编剧最后给出来的答卷，并不比其他有趣的物理诡计逊色多少。

从《神探伽利略》的改编来看，我们不难发现，不少注重诡计的推理小说其实都适合转化为影视作品。一来影视作品可以直观地展示犯罪现场，毫不拖泥带水地重现证据搜查过程，这些可能都需要小说花费一定的篇幅来仔细描述；二来推理小说一般都会有大量的对话描述，虽然心理描写的比重可大可小，但大多都可以通过人物表情或者人物动作表现出来，这些要改编成影视作品都不是难事。同一部作品，阅读小说可能需要五、六个小时的时间，但看一个电影只需要一个半小时，从读者或者观众的角度，以诡计为导向的新本格推理都可以走上影视化的道路。

当然，对于风格极为多变的新本格推理来说，影视作品这种表达形式还是有着一定的局限。比如说像我孙子武丸的《杀戮之病》这样的作品，就很难用文字以外的方式重现出来。



■杀戮之病


■汤川学


■嫌疑人X的献身

新本格第二世代 or 第三世代：变化与未来

既然有新本格第一世代，那自然会有新本格第二世代。只是，因为第二世代没有一个明确的结束年份，所以即使已经出现了第三世代的作家，暂时来说还是没有办法分清。

在现代的日本推理界，除了社会派推理和新本格推理，还有着很多其他零星的流派。比如冷硬推理、悬疑推理、间谍推理、法庭推理、搜查推理和医学推理等，以及犯罪、冒险、国际谋略等广义范围下的分类。在推理小说的范围内，社会派推理和新本格推理当然有着极大的差别，有过一定积累的读者，可能只需要读完简介就可以区分出这两类小说。但如果跳出推理小说的范围，那在狭义范围下的每一种流派，其实都有着一个约定俗成的套路。比如，只要是推理小说，就算没有惊人的诡计，也必然存在着悬念和谜题；就算没有匪而所思的连续杀人，也肯定有着死者，物品失窃，或者其他未解的事件。

在过去，流派与流派之间不是正面攻讦就是暗地里瞧不起，社会派推理和新本格推理两派更加是势成水火。但现在，商业社会的发展告诉我们，没有什么是不变的。很多时候我们根本不需要分清推理小说的流派，我们只需要知道它们好不好看就行了。



■死了七次的男人


■魍魉之匣

既然如此，那新本格推理的创作，自然会逐渐包含其他流派的一些有趣变体。而其他流派的推理小说，也可能存在着新本格的一些凤毛麟角。这种发散越来越广，新本格推理的触角不仅延伸到其他推理流派里面，还一路发散，突破界限地吸纳着其他类型小说的新奇养分。于是乎，新本格的第二世代就此诞生，它们有些存在着科幻的元素，有些加重了悬疑的分量，有些干脆玩起颠覆一切的诡计，他们有着从来不曾有过的变化，他们惟一坚守的就只剩下诡计和谜题构成的内核。

在这样的时代背景下，涌现出了一批站在最前端的新本格推理作家。在他们之中，现在已经站稳脚跟的有：以“妖怪推理”著称的京极夏彦，代表作是《魍魉之匣》、《涂佛之宴》；有“物理・悬疑・叙述名家”之名的北山猛邦，代表作是《钟城杀人事件》；以“理系推理”走红的森博嗣，代表作是《全部成为 F》；擅长“科幻推理”写作的西泽保彦，代表作是《死了七次的男人》；被誉为“小京极”、“横沟接班人”的三津田信三，代表作是《如无头作祟之物》、《如山魔嗤笑之物》……实际上，要将这些作家归为新本格第几世代确实是没有意义的，因为他们创作的可能已经不仅仅是新本格推理小说，他们有着自己的风格，也很有可能开创出新时代的其他流派。

如果非要给这些推理作家寻找共同点，那可能就只有一个：他们的创作欲望依旧非常强盛。这些超越上一个时代的推理作家们，根植于新本格推理的土壤茁壮成长，现在最为需要的，可能就只有时间。

我们可以断言，在时代的碾压与倾覆之下，新本格推理可以保持相对不变的，就只有最为精妙的诡计，以及最为有趣的谜题。

附录：新本格七大守则

1、把故事的舞台建筑在类似孤岛那样的封闭空间上，事件发生之后，已经出场的人物不可以离去，也不容许警方或其他外人进入。当然，也不能用先进的科学手段进行侦破。

2、把事件发生的场所设置在有可以被锁上的房间的人工建筑物内、或在这建筑物的四周。

3、在事件发生场所居住或作客的人，在小说的初段要全部出场。

4、安排某些事件的发生，最好是杀人惨剧，而且还是发生在密室之内。

5、把扮演侦探角色的人，从最开始也要出现在惨剧发生的场所内。

6、安排惨剧一件接一件地发生，可是凶手仍然查不出来，在这阶段，也可以包含一些侦探的错误推理。

7、最后安排侦探把凶手指出来，而对于读者来说，那个凶手必定是意料之外的人物。

文 fei&汤米 绘 汤米 美编 心の永恒

游戏中的维京文化 VIKINGS



[维京 神域之战] Viking : Battle for Asgard

●游戏平台 : X360 PS3
●游戏类型 : 动作
●游戏发行 : SEGA
●发行日期: 2008年3月15日

以维京传说里著名的“诸神之黄昏”为背景的动作游戏,玩家需要扮演一名被女神芙蕾雅救活的维京战士,全力阻止死亡女神赫尔发动“诸神之黄昏”。比较有趣的一点是,虽然故事背景是玩家插入了诸神之战,但神灵在游戏里很少出现,大多数时候是玩家带着维京战士们对抗赫尔的军团,感觉奥丁他们是在发现玩家相当能打之后索性自己就看热闹了……



[北欧女神系列] Valkyrie Profile

●游戏平台: PS PSP
●游戏类型: 动作
●游戏发行: SQUARE-ENIX
●发布日期: 1999年12月22日

SQUARE-ENIX 旗下的经典 RPG 系列之一,主角是宅男……女武神瓦尔基里,玩家需要操纵瓦尔基里在世界各地搜寻战士的英灵,为最后的“诸神之黄昏”战役做好准备。别出心裁的迷宫和动作设计,独具特色的英灵传送系统,优美动听的音乐都是北欧女神系列的魅力所在。虽然瓦尔基里本人和英灵们的纠葛爱恨才是剧情的重头戏,但玩家所接触到的每个英灵也有属于自己的故事,如果把所有故事联系起来,你会发现这是一部庞大的、纵贯几百年的史诗。



[仙境传说 (RO)] Ragnarok online

●游戏平台 : PC ●游戏类型 : 网络角色扮演
●游戏发行 : GungHo ●发行日期 : 2002 年 8 月 31 日

曾经风靡一时的韩国网游,其游戏名“Ragnarok online”中的“Ragnarok”本来就是“诸神之黄昏”的意思,虽然游戏本身混合了各种神话和原创元素,但是像“米德加兹”(Midgards)这种出自维京神话一个字都不改的地名相信大家还是有印象。至于游戏本身如何,应该不用再多说了。



[维京人进攻之时] When Vikings Attack

●游戏平台: PS3 PSV
●游戏类型: 动作 ●游戏发行: SCE
●发行日期: 2012年11月6日

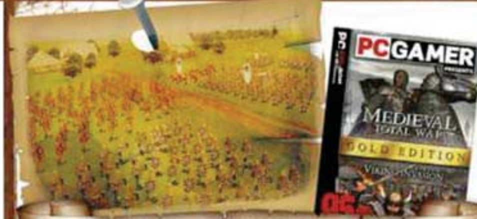
侧重于对战的小品动作游戏,风格以轻松欢快为主,玩家需要操纵 21 世纪的英国平民对抗莫名穿越而来却手无寸铁的维京军团,于是两边注定变成无节操的混战,用来打发时间是很不错的选择。



[失落的维京人] The Lost Vikings

●游戏平台: PC, 复刻版SFC/GBA
●游戏类型: 动作解谜 ●游戏发行: 暴雪
●发行日期: 1993年/2003年

一款比较老但是很耐玩的动作游戏,玩家需要操纵3个能力各自不同的维京战士合作协力,返回自己的故乡。由于制作年代较早,游戏难度绝对不是现在的“体贴型”游戏可比的,这也增强了挑战的趣味性。



[中世纪 全面战争之维京入侵] Medieval:Total War-Viking Invasion

●游戏平台 : PC ●游戏类型 :策略
●游戏发行 : 动视
●发行日期 : 2003 年 1 月 7 日

“《全面战争》系列”是游戏界的知名战争策略游戏,“维京入侵”则是其中《中世纪》篇的资料片,在这部资料片中,由于削弱了宗教因素,维京军团又不喜欢交涉,导致商业、工业、外交等手段都无法施展,基调就是“谁能打谁就赢”,这绝对是维京人最喜欢的局面,操纵狂战士军团洗劫英伦三岛是你的最佳选择。



[上古卷轴Ⅴ 天际] The Elder Scrolls Ⅴ : Skyrim

●游戏平台 :X360 PS3 ●游戏类型 : 角色扮演
●游戏发行 : Bethesda
●发行日期 : 2011 年 11 月 11 日

游戏的世界地理很明显以雪原为中心,能在这种环境下自如行动的战士毫无疑问是以维京人为原型,而游戏里诸多角色的外形也充分证明了这一点。在欧美人眼里,维京人几乎就是雪原战士的代名词,即使架空的奇幻作品也不例外,如果你在一个欧美游戏里发现来自雪国的战士里没有维京的影子,那反而是比较稀奇的事。

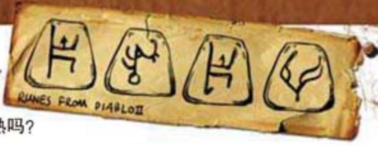
[趣闻]



维京人在现代故事中往往被单纯贴上“粗鲁”“勇猛”的标签,那么果真如此吗?让我们看看一些关于维京人的知识。

维京人(viking)是古代北欧(今天的挪威、丹麦、瑞典一带)居民的自称,而南方的欧洲国家通常称他们为“北方人”,在一千多年前的古代,维京人和“海盗”几乎是同义词。





看着眼熟吗？

维京人的文字出现时间很晚，因为在他们的传说里，文字是奥丁取来的魔咒，如果让外人看到，就有把魔法外泄的危险，所以他们一般都采用口头传唱的方式传承文明，这也给考古学家们增加了很多麻烦。直到12世纪，维京人的文字才逐渐成型，很大程度上是因为受到基督徒的影响。现存最早的关于维京民族的记载几乎都来自维京之外的国家，其中包括英国第一部叙事史诗《贝奥武甫》。


【RUNE与英文互译表】

ᚠ = f	ᚼ = h	ᛏ = t
ᚢ = u	ᚾ = n	ᛒ = B
ᚦ = b	ᛁ = i	ᛘ = m
ᚬ = o	ᛅ = a	ᛚ = l
ᚱ = r	ᛋ = s	ᛦ = R
ᚴ = k		


一段维京文字以及译文

Brúsi lét rétta stein þenna eptir Egil, bróður sinn. En hann varð dauðr á Tafeistalandi, þá Brúsi farði langlenz(?) eptir bróður sinn. Hann fór með Freygeiri. Guð hjalpi hans sálu ok Guðs móðir. Sveinn ok Ásmundr þeir merkðu.

Brúsi had this stone erected in memory of Egill, his brother. And he died in Tafeistaland, when Brúsi carried long-lance after his brother. He travelled with Freygeirr. May God and God's mother help his soul. Sveinn and Ásmundr, they marked (=carved).

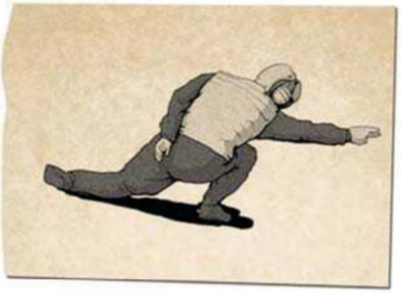
维京人的文化被欧洲基督徒视为异端，并进行了长时间的同化，时至今日我们所熟悉的很多英文词汇和基督教节日其实都出自维京文明，但我们却很难意识到。这其中比较出名的包括North、South、East和West，这代表四个方向的单词来源于北欧神话中支撑天空的四个精灵"Nordri"、"Sudri"、"Austri"和"Westri"；"星期二"的英文Tuesday来源于战神提尔（Tyr）；"星期三"的英文Wednesday取自神王奥丁（Woden，即Odin）；"星期四"Thursday源自雷神托尔（Thor，著名的橙装神器"雷神之锤"就是他的）；"星期五"Friday则是农业神弗雷（Frey）的名字。另外复活节和圣诞节其实也是维京人的发明。



对维京文化打击最大的是1618年开始的"三十年战争"。这场以德国为主战场的宗教战争席卷了整个欧洲，导致以日耳曼民族为中心的维京文化传承几乎完全废弃，加上惟一识字的基督教教士对"异教传说"深恶痛绝，于是北方的古代英雄们就这样被扫进废纸堆，如果不是冰岛、英国等几个岛国还保存了极少数的资料，恐怕现在奥丁的知名度不会比玛雅文化的羽蛇神来得高。



维京人的另一个称呼是"瓦良格人"，这是东斯拉夫人对维京人的称呼，维京军团在9世纪攻占了东斯拉夫，其中一部分人留在当地，并逐渐成为俄罗斯民族的一部分，"瓦良格"这个词也因此保留了下来。1990年，苏联将准备新建的一艘第三代航母命名为"瓦良格"，但随着苏联解体，航母的建造搁置了下来，后来经历了种种磨难……现在它改名叫"辽宁号"了。所以你看，我们和维京人其实也有关系的。

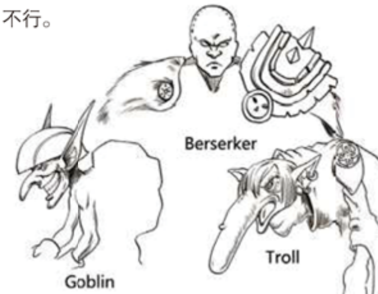


对广大奇幻爱好者来说，维京人同样是值得他们感激的民族，是维京传说给予后人灵感创造了两个不朽的奇幻种族：矮人和精灵。矮人当然不必说了，看看这些嗜酒如命、脾气直率暴躁、头脑固执，打起架来不要命的大胡子，根本就是维京人的缩小版；精灵同样来自维京传说，而将它们的现代形象定型的《指环王》作者托尔金，本身就是研究北欧神话的专家——他不止一次提到以自己学生组成的"维京俱乐部"（一个研究北欧冒险故事的组织）为傲。





从维京文化里衍伸出的深入宅男生活的名词还包括狂战士（berserker）、地精（Goblin）、巨魔（Troll）等，其中最出名的当然是"女武神"瓦尔基里（Valkyrie），瓦尔基里都是由人类国王或神灵的女儿精心挑选而出，拥有常人难以想象的美貌和武技。这个设定也受到维京人以外民族的广泛欢迎，毕竟比起死后接受审判，被一个软妹子接到天上去享乐无疑要有诱惑力得多，虽然欧美主流文化碍于宗教信仰不能大肆宣扬瓦尔基里，但是以"瓦尔基里"命名的各种东西简直数不胜数，一听就时髦得不行。



维京故事里最重要的两部作品是《埃达》（Edda）和《萨迦》（Saga），形成定稿大约在13世纪。前者是几乎所有维京神灵故事的出处，后者则是维京故事里那些传奇英雄故事的出处。但是由于基督教的影响，这两部作品又经过了多次修改，现在我们看到的版本和当年已经有很大不同。托尔金曾经进行过《埃达》的翻译，这也为他日后创作《指环王》提供了灵感。





德国史诗《尼伯龙根之歌》是欧洲最重要的英雄史诗之一，不过正确的译名其实是"尼伯龙人之歌"，因为古德语里"Nibelunge"是"Nibelunc"（尼伯龙人）的复数词。尼伯龙人并不是特指某一些人，而是谁为贪欲所控制，抢得尼伯龙宝物，谁就会成为尼伯龙人，他们必将面对灭亡的命运。（喂这真的不是至尊魔戒和咕噜的故事吗？）





维京神话里的主要神灵有12个，主要包括奥丁、雷神托尔、社稷之神弗雷尔、园艺之神瓦利等，其中洛基是公认的邪神，在欧美的作品里，只要出现"洛基"的名字，几乎可以肯定他是反派，区别只在做坏事的严重程度而已，这大概也算一种宿命吧。最近洛基在忙的事情是和复仇者联盟作对。



维京人莱夫·埃里克松（Leiv Eiriksson）被认为是最早到达北美洲的探险家，比哥伦布早了500多年，但是一般认为他没有登陆美洲主大陆，只是到达了纽芬兰岛。不过在那个时期，"一个维京海盗的故事"也无法引起主流学者的注意，哥伦布得以继续占据"新大陆发现者"的头衔。





埃里克松的父亲"红胡子埃里克"，一个因罪被判流放的维京人，是格陵兰岛的发现者，可见维京人的冒险精神确实是有传统的。

[战争]



说到维京人，当然不能不说他们的拿手好戏——砍人和被砍。让我们开始这场重头戏吧！

维京人喜欢掠夺，但不是随时随地都出征，冬天的严寒会困住他们的步伐，这时候男人就只能留在家里做家务了。不过他们的主要精力用在战斗准备上，等天气转好，他们就会去开创新的(打劫)事业。



维京人第一次出现在历史记载上，是 789 年的一个英国港口，当地官员认为这些人是普通的商人，准备朝他们征税，但是维京人的概念里从来没有“平白无故把自己的钱送人”这种事，正相反，他们的格言是“能流血拿到的东西绝不流汗拿到”，于是他们把那个倒霉的税务官轰杀成渣，并洗劫了当地城市。在发现南方国家根本无法对抗他们的海船后，维京人把打劫当做了一个长期事业，欧洲主流文明圈的噩梦就这样开始了。



793 年，挪威来的维京船队攻击了英国的林迪斯法尼岛，将岛上的修道院洗劫一空，并且打开了维京人的新世界大门：“擦勒，这帮玩十字架的这么有钱？”——这是理所当然的，中世纪的欧洲修道院正是势力最大的时候，教堂里敛积的财富连国王也比不上。同样也是理所当然的，自此以后维京人没有放过他们看到的任何一所教堂。



885 年，三万维京海盗突袭巴黎，巴黎军民苦守了一年，西法兰克国王“胖子查理”终于迫于维京人的压力议和，送出大批金银希望他们不要再来巴黎，但不少维京人除了感受到国王的“热情”外也觉得南方温暖的气候确实不错，因此在法兰克沿岸定居，法兰克的威胁并未减除。到了 911 年，新任西法兰克国王查理三世决定一劳永逸(低声下气)地解决问题，他正式封维京海盗头目罗洛为诺曼底公爵(“诺曼底”的意思就是“北方佬住的地方”)，希望罗洛能帮自己对抗他的维京同胞。事实证明这一招还是蛮管用的，维京海盗慢慢的变少了——罗洛的同胞们大批来到诺曼底，以法兰克人自居，逐渐成为法国人的一部分，时至今日你是看不出巴黎人和诺曼底人有什么区别了。



作为一个历史久远、人口众多而且相当能打的民族，卡纽特大帝堪称维京人中最伟大的君王之一。他原本是丹麦国王斯温的一个儿子，在父亲死后继承了一部分英格兰的领土(那时候丹麦的维京军团已经占领了一部分英格兰)，与英格兰国王爱德蒙交战两人经过长期交战也打出了感情，于是定下停战协议，决定看谁活得长，谁先死掉他的领土就归对方，结果才过了两个月爱德蒙就蒙主召唤去了，卡纽特成为英格兰的统治者。更棒的是两年后，卡纽特的哥哥，丹麦国王哈拉尔也死了，没有后代，卡纽特作为惟一继承人又当了丹麦国王。最后，集合丹麦和英格兰两国之力，卡纽特先后平定挪威和瑞典，成为北欧历史上空前绝后同时统治四国的君主，他建立的这个庞大国家被称为“北海帝国”。但是卡纽特死后，这个大帝国不出所料地很快分裂了。



维京人里同样也有雄才伟略的女性，其中最出色的一位是玛格丽特一世。作为丹麦国王瓦尔德马的女儿，她嫁给挪威兼瑞典国王哈康六世，瓦尔德马去世后没有儿子，哈康六世趁机立自己未成年的儿子奥拉夫为丹麦国王，但是几年后，哈康六世也死了，这下玛格丽特带着未成年的儿子，成为丹麦、挪威、瑞典的实际统治者。事情没完，又过了几年，儿子奥拉夫也死了，丹麦、挪威正式承认玛格丽特为女王，只有瑞典人不大乐意，因为他们有一个现成的国王。但是没关系，玛格丽特很快率兵平定了瑞典，一个统治三大王国的女王就此诞生。



并不是所有维京人都以身为海盗自豪，北欧的国王们自己就不止一次下达清剿海盗的命令，这也让维京人的脚步遍布更多地方(大部分时候是为了逃避通缉)，不过维京人自发清剿海盗的动机似乎并不是为了正义，一位国王的命令似乎可以解释这件事：“未经许可的掠夺行为都是违法，必须受到惩罚！”看来国王们只是不满意海盗们私自掠夺的东西不能分到自己手里……



维京人喜欢战争，注重战争，但是对自己的装备很少在意，大部分战士连金属盔甲都懒得准备，穿着一身布衣，提着斧头长剑就上战场，最多再戴一个头盔，拿一面木盾。维京战士也不排斥弓箭，但弓箭更多用在狩猎时，战场上还是面对面轰杀比较过瘾。与此对应的，他们倒是有一种可以丢出去砸人的小斧头比较犀利，能部分起到弓箭的作用。



维京男性会在自己牙齿上用利器刻下划痕来纪念战功，难免让人担心他们年老了牙齿掉光的时候找不到夸耀功绩的证据该怎么办，不过一般来说他们不会担心这个问题——维京人的寿命普遍都不长，在“牙齿掉落”的问题出现之前，他们往往就已经死了。



“北欧汉子说到做到！”11 世纪的挪威国王哈拉尔德，原本只是挪威众多分裂国家中一个小国的国王，但是在他向另一个小国霍达兰的公主居达求婚时，得到了“我不会嫁给这种小国家的国王，统一了整个挪威还差不多”的回应，于是哈拉尔德奋发图强，开始向整个挪威发动战争，经过十年征伐，他将包括霍达兰在内的所有挪威王国全部征服，实现了当初对居达的诺言，哈拉尔德也被冠以“金发王”、“最后的维京国王”等称号，成为吟游诗人传唱的人物。当然，故国被侵占，父亲被杀死，还要被迫嫁给杀父仇人的居达公主是不是很开心，这就比较难说了。



维京人在战场上悍不畏死的传统与他们的传说也密切相关，他们认为英勇战死的勇士会被瓦尔基里接入天堂，生活在伟大的瓦尔哈拉神宫，可以每天醉生梦死打架和把妹子，直到“诸神的黄昏”来临再轰轰烈烈干上一架，至于安稳死在床上的家伙就只能去地府见赫尔女王。但根据北欧神话描述，瓦尔哈拉有五千万勇士的英灵，而瓦尔基里只有十八个(这还是人数最多那个版本)，平均每个瓦尔基里要接引和照顾两百多万英灵，想必她们早就对这个工作厌倦了吧。



维京神话里最出名的战争就是“诸神之黄昏”，几乎所有的神灵、巨人和超自然生物都在这一战中消耗殆尽，也因此被作为“世界末日”的代名词。由此可见维京人的思想有多么朴素，大不了再打一场然后真正死掉呗。不过这个传说也给了基督教可趁之机，教士们在北欧国家传教时，往往会用这个故事结尾“新的神明将会降临”为引子，宣布耶稣就是那个新的神灵。



[生活]

维京人的“柴米油盐酱醋茶”。



维京人作为海洋民族，一度拥有欧洲速度最快的船只，而且吃水极浅，因此可以自由出入欧洲任何一条河流，这也是欧洲国家对他们无可奈何的主要原因；高机动力、以袭击和骚扰为主的部队从来都难以对付。但是维京人的船没有任何遮挡的部分，船舱都是露天的，以这样的船穿过巨浪滔天的海洋，着实需要高超的技术和强大的勇气。



很多作品里描绘维京人装备时都喜欢给他们加上带角的头盔，但事实上他们平时不会给头盔装上粗大的角，只有在庆典上偶尔会这么干，不过因为种种误解，现在这个“带角头盔”已经成为维京人的标志之一了。



维京人的社会阶层比较简单，只有贵族、平民和奴隶三种，而且平民和奴隶之间可以转换。但是维京人对各个阶层也分得很明确，这从名字就看得出来：在《埃达》里记载，贵族的名字可以叫“继承人”、“小可爱”什么的，奴隶的孩子就只能叫“蠢货”、“小胖子”之类……



维京也有用奴隶殉葬的传统，但是和其他文明的殉葬不同，维京的奴隶是可以拒绝殉葬的！



维京的女性地位普遍较高(相对而言)，她们在出嫁时会从娘家分到一笔财产，锁在自己专用的箱子里，丈夫无权干涉，时至今日，瑞典、丹麦的新娘出嫁时依然有在身上带一串钥匙的习俗。而在丈夫死后，妻子还可以把丈夫所有财产都卖掉然后改嫁。



维京女性出嫁一般由家里安排，但会给她一个名单供她选择——虽然还是包办婚姻，至少可以选看上去没那么糟的一个。



维京人的夫妻观念比较淡漠，离婚是家常便饭，只要在部落大会上公开宣布就行，什么离谱的离婚原因都有，老婆不穿裙子，差评，离婚！老公抢来的钱不够花，差评，离婚！老婆头发不好看，差评，离婚！……不离婚的时候，夫妻俩在外面各自找情人的情况也很普遍，但奇怪的是在这么松散的伦理观下，如果男主人在家，女主人也是不能去偷情的，否则就是极大的侮辱，要决斗解决。



Wherever you journey in life be sure to take along a friend.

维京人非常热衷于用拳头和刀子解决问题，遵循的原则是“生死各安天命”，但死者的家属又有资格复仇，冤冤相报何时了，不少家族因此是世仇。但是面对外敌时，即使老死不相往来的维京人也会选择团结一致。



维京人的传统是鄙视懦夫，如果在战场上当了逃兵或者投降，即使活下来也没有人权，家里人都会当你已经死了。鉴于这个传统，他们连在战场上追杀本方逃兵的事情都懒得做，“他扭头逃走的那个时候，这个人就已经死了。”



外界普遍认为维京人的生活和原始人类似，阿拉伯人就鄙视维京人上厕所不擦屁股，不过那时候整个欧洲的人上完厕所都不擦屁股……根据考证，讲不讲卫生主要还是和生活环境有关，维京人住的地方比较冷，所以厕所都建在室内，而且房屋一般都比较低矮，这气味可想而知，不过抛弃嗅觉因素，维京人住所的整洁度比欧洲主流的国家也差不了太多。




维京人在劫掠之外其实也懂得别的求生之路，根据史料表明，他们会打猎、捕鱼、饲养家畜、种地甚至经商，大部分时候，他们也对这种生活甘之若饴，但是当他们发现打劫比这几样工作都来得轻松愉快的时候，他们绝不会吝于拔出腰间的斧头。



维京人热爱财富，也轻视财富，对于敌人，务必抢劫到不留一个铜板，对于朋友，则是可以连自己最后一个铜板都交出去。有一位维京国王外出作战，因为冬季到来无法返乡，于是“顺便”占了苏格兰一带过冬，开春的时候，这位国王就毫不犹豫将新领地赏给了一个在战争中失去儿子的伯爵，自己率大军回家，这位伯爵又毫不犹豫地将刚得来的封地送给了救过他性命的朋友。维京人的逻辑就是这么直接简单，千金难买我乐意。



其他咨询



如果你对维京文化感兴趣，以下这几本书也许值得一读：



《The Viking World》
（英）Stefan Brink 著
现今为止最权威的维京著作，可惜没有中文版。



《维京人：强盗与水手》
（法）Yves Cohat 著
上海书店出版社





《维京人的世界：历史与今天》
（美）Rossi,A.M.著
外语教学与研究出版社







《维京人之谜 》
（德）黑勒德伽尔德.埃勒斯内尔
尼古莱.斯米尔诺夫 奥雷格.于玎 著
湖北教育出版社





《海盗战记（漫画哦）》
（日）幸村诚

对维京文化有兴趣的读者也可以加作者QQ425830158或新浪微博：漫画汤米，索要相关维京资料。

游戏人物

作者 梅原大吾
翻译 angle
编 初心者
美编 anubis

第二十二回





梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第四章

第四章 目的和目标是不同的

编者按

在正式成为职业游戏玩家后，梅原大吾首先要面对的就是如何处理胜负成败的问题。为了赢得每一场比赛，他不惜废寝忘食，日以继夜地投入到游戏练习之中，然而这样做的后果，又使他不得不反思自己应该用什么方式去努力。在第四章中，梅原大吾继续以自身经验为例，辩证地探讨目的与目标的差异，以及为了达成目的和目标所应当采取的态度。而这种心态上的关键转变，正是梅原大吾不断成长的源动力。

看不到梦想和希望

那之后，我作为第一个得到企业赞助的日本人，成了职业的格斗游戏玩家。

在从事看护工作的期间，我真的哪怕一秒也没有想过人生会迎来这样的转机。在成为职业玩家后，我辞退了看护的工作。和游戏一样，看护这样的工作，是没办法半调子地去做的。

那家医院让我的心得到了疗养。那些大叔大嫂们无数次对我说过“谢谢”。虽然很短暂，但是在这一年半中，我亲身体验和感受到了那浓厚的，所谓生命意义的温暖。

在医院里完成最后一件工作后，我的鼻腔中涌出一股热流。

在从事看护工作的时期——也就是说有空时才会玩玩游戏的我，居然能得到成为职业玩家的机会？这其中的缘由请让我留到第5章才讲吧。接下来我要讲的是在我成为职业玩家，终于能以稳定的精神状态去面对游戏之后的时间里思考的东西。

回顾我的人生，游戏就是一切了。



到今天为止我没有能超过游戏之上的兴趣，恐怕今后也不会有让我感兴趣的，超越游戏的存在吧。也可以说我的人生都奉献给了游戏。

因为我就是这样的人，所以在人生的分叉路上我无数次碰壁了。中学毕业的时候，高中毕业的时候，看着决定是继续读书还是就业的同学们，我实在无法抹去对只会打游戏的自己的嫌恶感。

但是，心底深处，同样有一股不可思议的心情。

“大家，都能决定自己将来的方向啊。”

对在短时间内就能决定自己前进方向的同学们，我除了感到不可思议，还是觉得不可思议。要我说的话，我很怀疑他们自己的意志占多大的比例。

最近，我有机会和一些刚毕业的大学生接触，我问他们：

“工作决定下来了？”

“是的，我喜欢这样的工作，太棒了。”

他们立刻就回答了。而且回答得太过淡然，甚至让我怀疑那是不是真心话。为什么是那份工作呢？那份工作的魅力何在？大家真的都把自己喜欢的事情当作工作吗？我心里有无数的疑问。

也许，其实大家根本没想得那么深吧。

毕竟小学的时候，老师对我说：“世上有那么多工作，在这些工作里挑一个你喜欢的”，当时我就表示了不合作的态度。并不是我在迷茫什么，而是老师给出的选项实在太少了，让人觉得很困惑。

我当时真的在想“为什么没有把探险算进

工作里？”我实在无法接受在有限的选项里不得不选一个的事实。因为在那之中没有一个我想去做的工作。

我倒希望他给我多到数不清的选项，还有就是希望他能告诉我要怎么做才能从事那些职业。我没办法在限定的时间里完成选择，最后交了白卷。

小学的时候就已经这样了。成了高中生之后当然也没变化。在类似的情形下，同学们一边发着牢骚一边填好了志愿，只有我找不到自己的方向。可能是任性，也可能是犹豫，或者，可能就是我不行……但是，我还是没办法说“我决定了。”

那时候，我想我会一辈子走下去，沿着自己所选择的道路。

也许大部分人在选择未来的时候都不是根据自己的意志，而是随大流地进行选择。他们几乎没有考虑过探险家这样罕见的选项，只是在被规定的选项里选择其中之一。也没有像我一样烦恼，只是因为没办法所以选了一个而已吧？

就算到现在我也忘不掉被问到“在这些里面选择一个将来要做的事”时的绝望感。我当时很生气，我想，人生就是这么无聊的事吗？难道日本这个国家的孩子，只能在大人划定的道路上前进吗？那真让人不爽。

我从一开始就不相信大人说的话。是个别扭的孩子。我从来没有和任何一个老师搞好过关系。可能那些老师们也没把我当一个人看吧。说个极端点的例子，老师们的口头禅是“总之快去读书！”，他们当我是笨蛋吗？还是认真的？如果是认真的话，真希望他们也顺便说明一下为什么要读书。

我被命令去读书时还是会读的，但我也真的很想知道理由。可是，没有哪个老师会告诉你读书的理由。

现在回想起来，我绝对是个惹麻烦的孩子。总之就是喜欢刨根问底，对老师来说可能比那些不良少年更加棘手吧。他们心里肯定想着“明明是个小孩子却把大人当笨蛋”。

总之，对我来说学校生活尽是些不合理的东西。

“怀抱梦想吧。”

听着这种话，我甚至会觉得周围的气氛很讨厌。

小学的时候，老师们所谓的梦想给我们的印象大致都是棒球选手或者学者或者宇航员什么的。他们说这样的梦想是美妙的，其他的梦想都不切实际，毫不可取。老师把这样偏狭的梦想强行推销给我们，但梦想真的只有这些吗？难道我不可以梦想着和别人不一样的未来吗？

“职业玩家”——对当时只有游戏的我来说，到头来也没有任何老师指出过这样的前进道路，所以我的学生时代，真的没有什么美好的回忆。

就算没有梦想

对没有梦想的我来说，选择自己人生未来的过程已经不重要，重要的是能否全力面对眼前的事情。

以前对我来说游戏就是一切，不过现在这个想法发生了一点变化。给我成长契机的是游戏，我也从未忘记对游戏的感谢之心。今后只要还能继续挑战游戏，我想我会继续到底。

但是，另一方面，我现在觉得已经没必要对游戏如此固执了。没办法再挑战，或者没办法在游戏上体验成长的时候，我想我已经可以不再犹豫地放下游戏了。

比谁都喜欢游戏的我，也能说出“不是游戏也没关系”的话了。换个角度想想，一开始不那么喜欢的工作，如果真的拼命去做了，也会有喜欢上它的可能性。可能也有人能从工作中找到自己的幸福吧。所以就算没有梦想和希望，我觉得至少自己还可以全身心面对眼前的事情，这也不坏。

小时候，我选择了游戏，但并没有像诅咒游戏般哀叹“为什么我周围只有这些”。而是寻找眼前拥有的一切事物的价值，并全力地接受它。

我觉得只专注于眼前，不断努力，狠下功夫就可以了。这样一来肯定会找到新的想法，以及拥有创造新想法的心境吧。

比如说，总之先努力 3 年，3 年之后——

“懂了，还是无法喜欢，怎么也无法喜欢上。”

就算发现这才是自己的真心，也是一个了不起的发现。

不需要烦恼什么东西最适合自己，首先要行动起来，然后再等待量变转化为质变，而且随着你的行动，环境本身也会发生改变。

彻底地行动，在那个领域投入不懈的努力，肯定能一点点地、切实地察觉到自己想做的事。

拥有爱好是幸福的

拥有爱好真的是一件幸福的事情。我觉得能把自己的心情 100% 地投入到一个对象上是非常幸运的事。这不是有没有才华或是努力与否的问题。我觉得一个人能说“我最最喜欢这个”是一件非常棒的事。

并不是谁都能发现自己的喜好的。尤其小的时候更是如此。如果我没有遇见游戏的话，我可能会变成一个无比懒惰的人，一个一点都不努力的人。

这样一想，遇见能让我想要努力的游戏，实在是让人无比幸福的事。

以前在打格斗游戏的时候看到随便玩玩的人时，总是无法原谅他们。但是，现在我明白每个人都有自己的想法，所以再也不会纠结于此了。

像我这样把一切赌在游戏上的人毕竟罕见。大部分人应该是为了休息和寻开心才玩的吧。我直到这个岁数，才发现其实并不是每个人都要以相同的心态去面对游戏。

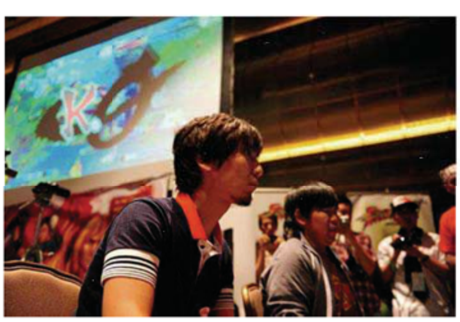
“我和别人不同，正因为不同所以人生才有趣。”

我最近终于能认识到这个道理了。就结果来说，这让我增加了很多客观审视自己的机会。

我在某些地方很努力，某些地方则有些怠慢，其他人也是，所以只要老实地承认他们的优点，把他的缺点也当作个性的一部分接受下来就好。

这样一来，我觉得我的视野宽阔了很多。离开游戏一段时间，然后又回到游戏世界的时候。注意到每个人喜欢的东西都不一样，而且喜欢某种东西就是一种幸福，当时心里尽是感谢的念头。

在放弃游戏专心看护的日子里，我总觉得有一些迷茫。因为我是在努力地做着我根本不喜欢的事情。当然我还是很认真的，但就是没办法像游戏那样倾注热情去做。





在这时我回到了游戏的世界，而且发现自己还能赢，过去的一切迷惘仿佛都消失了。那些微不足道的烦恼全部被吹散，我可以深刻地感受到我面对自己喜欢的游戏时的幸福感。

“在玩游戏的时候我和平时不同，闪耀着生命的光辉。”

我的心中，有了这样的感触。

总是勉强着自己…

我从小就过着没有梦想的生活。我想过很多次自己和其他人一样，有梦想的话该有多好。但最终也未能实现。

所以，我没有任何教唆别人“抱有梦想吧！”的念头，也没打算去问那些没有梦想的人“为什么没有梦想”。

自成为职业玩家之后我确实是从痛苦中解放出来了。但我还没觉得我已经实现了自己的梦想。

我能感受到童年以来的压力消失后的喜悦。但虽然说是自己感兴趣而做，周围的眼光却没有这么简单。虽然再没有人说“放弃吧”，但他们的眼神中表达的依然是“那家伙在干什么啊”的意思。这依然是巨大的压力。我常常想，我这样忍着痛苦在玩游戏，你们哪怕就只是让我玩，我也会舒服很多啊。

所以，像现在这样可以以职业玩家的身份堂堂正正地打游戏，让我感到了前所未有的快乐。

我经常听人说，小时候描绘的未来真的成为了现实，其实却并不是那么值得高兴的事。但是对我来说，这份幸福感简直就像拥有了自小憧憬到现在的理想生活一样。

我已经说了很多很多次了。我现在能感受到因每天的成长和继续所带来的快乐。我就是这样每天一步步往前走。

我以前曾经憧憬的是感情丰富的人生。有让人非常高兴的事，为了让此事成真，忍受非常让人痛苦的事。我觉得这样的人生听起来很帅气，有这样的人生的人肯定都很伟大。但是，我现在明白了这样的人生只会让人疲劳。



现在我对这样的人生已经完全没感觉了。仔细想想，我几乎是靠着运气走到现在的。14岁成为日本第一，17岁成就世界冠军，但最后还是因为“这只是游戏”而放弃它，重新选择的麻将虽然也到了顶级水平，但也没得到任何幸福。

我的人生就是这样上上下下，所以我对每天微小的幸福非常敏感。我觉得我是才刚刚找到自己人生的步调。

不勉强自己，不强迫自己，每天只在自己能做到的范围内竭尽全力。正是这样不断重复、越来越单调的日子，才让我从内心期待任何细小的变化，不放过任何使自己成长的事物，享受着每一天。

所以，我不会立那种“到这个岁数了不做点什么不行”的目标。只把精力集中在眼前，一步一个脚印。

就算被称为格斗游戏之神，就算拥有了世界第一的头衔，就算名留吉尼斯记录大全，对我来说也不是什么特别的事情。

也许每个项目不同吧，不过不管得到了多么崇高的荣誉，如果下一年，再下一年不能得到同样的荣誉的话，那我觉得得到荣誉这事本身并不算是成功。

比起这个，不如按自己的步调，每天一点点地成长，到最后自然而然地获得荣誉，才是可持续的发展吧。

在背负 4 连冠压力的大赛上

年轻的时候，我并不明白努力真正的意义，那时候做了很多错误的，无意义的努力。

当时有游戏厂商“Capcom”官方承认的大赛。我在那个大赛上成就了 3 连冠，15、17 和 19 岁 3 次登上了最高顶点。

官方大赛是采取一局制的形式，所以每次不同的人夺冠也是非常正常的，就算是再高水平的高手，也认为这样的比赛非常难打。在这样的大赛里能达成 3 连冠，任谁都会认为是个奇迹了吧。

当然我觉得运气也不错，不过当时大家都觉得我与众不同，我仿佛在顶级玩家中间也是超然的存在。然后，决定我能否成就 4 连冠的大赛终于到来了。我被过去从未有过的巨大压力包围着，在那之前我几乎没感受到过什么压力，但是随着大赛的临近，我的压力越来越大，连胃也变得不对劲了。

我变得越来越吃不下东西，体重减得非常快。大概比现在还要瘦 10 公斤左右，在这样的状态下，自然我的胜率也没有任何上升。

而且，在那时候我想错了。我认为自己“肯定是不够努力，必须再努力一点才行。”为了跨越眼前的墙壁，我把自己逼进了墙角。一天大半部分时间都扔在游戏里，饭也只吃乌冬拉面而已。这样我也就不用烦恼吃什么，甚至有几天连饭也不吃了。精神状态越来越恶化，甚至到了谁也没办法和我搭话的程度了。我的神经紧绷到这种程度，已经完全没有任何迂回的空间。

最后的结果当然是我没能得到 4 连冠。我好像记得是打到了 8 强的位置，但最终没能战胜压力。

在这样的状态下还能得到 8 强，应该说是因执念导致的结果吧。当时我被输掉的绝望感和大赛结束后的虚脱感所包围，进入了一种定心的状态。

在接受 8 强表彰的时候，我也是茫然若失地呆座在椅子上。

“我，那么努力却还是输了啊。真的输了吗？这难道不是梦吗……”

那并不是后悔，应该说是冲击太大，甚至让意识都变得模糊和朦胧了。

比赛之后我整个人就仿佛变成了空壳。

“那么努力结果还是不行啊，有些事光靠努力也还是不行的啊。已经够了，连胜记录已经没了，游戏果然不是我该做的事。”

我越想越纠结，精神已经钻进了死胡同里。

事实上，那之后大约半年期间我离开了游戏。从孩提时代就每年玩 365 天游戏的男人，竟然可以放弃游戏长达半年，可以想象当时我受到的伤害了吧。

现在回想起来，当时没有拿到冠军真是太好了。那种努力方式要是也能得到结果的话，恐怕我会到今天都还用这样错误的方式继续下去吧。



而且，肯定早晚会摔得灰头土脸，真那样的话我恐怕真的会彻底放弃游戏吧。

超过自己界限的努力，其实并不能带来成长。而且不好好吃饭，甚至大量占用睡眠时间的做法更是无法持久。

半年后，我终于明白了自己的错误，继而复活了。

我犯了一个无比愚蠢的错误。我在寻求建议的时候，自己给自己做了这样的催眠：“你还没努力，你还远没有把自己发挥到极限。”

当时对我来说，只有拼命的努力才能得到应有的结果。我当时一心只想着努力，努力，再努力。

在决定能否 4 连冠的大赛上，我已经前所未有地榨干了自己，却依然不能胜出，而我也明白了，不管多么努力，依然有得不到的结果。这让我第一次注意到，努力也分好的努力和坏的努力两种。

可能我注意到这点比其他人晚了吧。但是，仅仅只是注意到这点就已经是巨大的收获。现在想想要是没有那次败北的话……还是会感觉背上一阵阵冰凉。

只会让自己受伤的努力是万不可行的

以我到今天为止的经验，能说的是，伤害自己和努力是完全不同的两回事。而让我注意到这点的，正是之前所说的4连冠大赛。

我当时想着再多的痛苦我也要忍住，努力下去。我拼命地分割时间，磨砺自己，但当时我并没注意到那只是在折磨自己而已。我当时心里其实明白这样做并不一定能让我得到成长，但我错以为折磨自己是催生成长最好的良药。

而且，错误的努力会催生强迫观念。比如说，我们在参加一项障碍赛跑。途中当然会碰到墙壁吧？有些墙壁是可以打破的。但是，如果是打不破的墙壁，那只要翻越过去就好了。也许你附近就有梯子，也许更简单，只要找到把手就能打开门了。这样从多个角度考虑的话，肯定能找到合适的攻略法的。

这样明白的道理，却也有人只会死脑筋，一心想着打破墙壁就能过去。

我承认，有些情况确实是拼命努力就能前进的。但是，有些墙壁是以人力根本无法动摇的。那就是人类的手根本无法改变的，才能的墙壁。在这种时候，你根本没必要感慨“我的才能根本不足啊”而哀叹。

反过来你应该使用头脑。如果是打不破的墙壁，那肯定要找别的办法。仔细想想，也许甚至连翻越墙壁的必要都没有呢？也许能找到绕过去的道路呢？所谓超越才能的努力，其实指的就是这样子转变思维方式。

放弃思考，只是不断地重复尝试和浪费时间并不是努力。那甚至可以说是一种自我放逐。因为费尽心力去想方法更让人痛苦，放弃思考，只付出体力当然轻松得多了。

当然，这样虐待身体的努力之后如果能得到成功的话，那还有救，但是，如果最后和我一样得不到结果的话。所受到的伤害将是无比巨大的。肯定会陷入无法再站起来的绝境之中。如果失败之后不能拍拍灰尘，翻个身起来继续行动的话，我觉得不算是好的努力。

失去了4连冠，放弃游戏达半年之久的我，在数次被朋友邀请之后，终于又开始了游戏。

“偶尔去玩一下也好吧？”

“不用了，我没心情。”

“别这么说，偶尔来一趟嘛。都是自己人，大家随便玩玩开心开心吧。”

我最后被说服了。时隔半年又去了新宿的机房，没想到的是我还能连胜。而且，明显比大赛之前强多了。

当时我并不明白为什么，但现在我已经知道了理由。因为我的心理恢复到了正常状态。对方在想什么，想要做什么，我全部都看得到。大赛之前的我不是这样，那时候我完全无法理解对手的行动，也无法预测对局的展开方向。因为，那时候我的精神状态并不正常。

在恢复游戏一段时间后，我终于痛感“再也不能进行那种努力了。”我之前只是把伤害自己误认为是在努力，但这种努力除了痛苦和伤痕，不会诞生任何事物。

不重量而重质

过去拼命练习的时候，我一直以为如果没有时间的话就没办法追求事物，以为不花费相当的时间的话自己没办法提高。但现在已经不会这样想了。

就算每天折磨自己训练15个小时，也并不能保证一定能发现提高和成长的要素。说到底，花那么多时间去追求什么的话，势必削减自己的睡眠时间，而且饭也不能好好吃。这样身体的健康管理就没有保证了。这样一来，肯定有一天会到极限，然后只好止步不前了吧。

不仅是游戏，其他比如工作、体育和艺术等兴趣爱好也是如此，没有健康的体魄的话很难留下成绩，不论在什么领域，这应该都是通用的规则吧。

我觉得要超过自身极限去追求一些什么事物，效率是非常低的。比如说，就算时间很短，但只要能发现可以让自己成长的小改变就足够了吧？之前一直要花100日元买的东西，我今天在一家店只用98日元就买到了，就是这样程度的变化也很足够了吧。

“昨天的你和今天的你有什么不同？”

如果被人这样问。只要回答：“我今天找到了98日元的店”就足够了。就算是省下2日元的小小发现，如果能积极地去想那是自己的成长的话，相信每天你都会觉得生活是美好的，而且肯定每天都会充满斗志。



反过来说，比如你花了15小时，却觉得什么都没有发现的话，这样的心态是最糟糕的。你的心情会变差，会对自己失去信心。也就很难保持斗志和求胜心了。

大体上，一天之内追求过多的东西，一般都不会有什么好的发现的。以前我完全没有注意到这件事，因为当时我觉得除非成为工作，否则根本无法完全追求游戏。而且我觉得“每天一点点”是一种很消极的思考方法，所以，我当时觉得如果只把游戏当兴趣的话，还不如放弃了。结果就真的放弃了。

现在我觉得哪怕每天只玩3个小时也没问题，因为那样也很有可能钻研出什么心得来。比起一无所获的15小时，能发现一点小东西的3小时更有意义，而且更有可持续性。

目标和目的的不同点

要想能够持续地努力下去，必须认识到目标只是目标，它和目的是完全不同的概念。

拿游戏来说的话，在比赛里出场可以是一个目标，但是在比赛里赢却不能当作一个目的。至少我自身的经验是，当我参加那些我只想要结果的比赛时，每次我都没什么好成绩。

在我之前说过的，那次有机会拿4连冠的Capcom官方大赛上，我输掉并放弃游戏的时候，其实有朋友邀请我参加过一项比赛。奖金数量相当地高，而且都是我擅长的游戏。在烦恼了一段时间后我还是决定了参加。也就是说，我只是希望在比赛里赢而已。

结果我输得很惨。

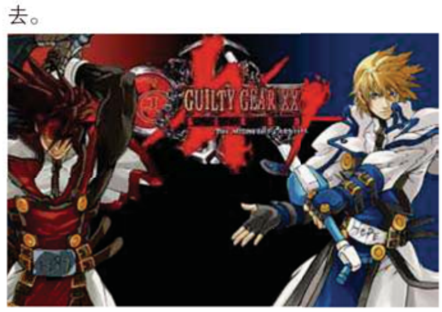
比赛其实我很努力地去打了，因为目标是奖金。所以我不想输，打得非常龟缩，当对方强硬地攻过来时我就觉得很难对抗回去。恐怕我其实根本就没有准备好参赛。

如果有不会输给任何人的努力程度以及自负的话，至少在信心上不会输给对方。但是，目的只是奖金的人，意外地内心会非常贫弱，正因为后来我察觉到这一点，所以我再也不会弄错目的了。

大赛呢，其实是给那些喜欢每天练习的人，追求自身成长的人的一种，可以说是娱乐，或者说是一种展示舞台的存在 。把在大赛上赢当作一种目标是可以的，但作为目的就很糟糕了。

在我意识到这点之后，终于将自身的成长看得比成绩更重了。也把成长当作了目的，通过游戏让自身成长，并让生活更充实，而现在仅仅为此而努力。

当然，拥有在比赛里胜利或者拿到什么样的名次这样的目标是好的。人会因为有目标而努力，也正因为有目标才能发挥力量。但是，如果太固执于自己的目标。把目标误当成是目的，就很难得到好的结果 ，而且也无法延续下去。



目的是指继续成长下去

首先要认识到大赛只是一个目标而已，只有把自身的成长当作目的，才不会过于执着于大赛的成绩。不会太在意胜败，可以以同样的努力继续下去。你每天所应该做的事情，显然不是被比赛成绩左右吧。

我在世界大赛拿了冠军也能很快调整心情，可能我胜利之后的喜悦比别人要少多了吧。所以我就算赢了也不摆什么胜利姿势。

我从没想过在大赛上体验 100% 的快乐。我倒觉得每天练习时得到的 60% 的快乐更好。

我觉得喜悦在 60% 左右正好。30% 左右的话就很难说我是职业的。100% 的话又实在太多了。

当然，我觉得每个人的目的都是不同的。如果想变得有名而被人追捧，那么在比赛前几天临时抱佛脚也没什么不可以。但是，我都追求游戏到这个地步了，当然觉得必须赢才行。所以我必须拥有能够一直赢下去的力量。

我觉得在比赛里大喜大悲对个人的成长是没有好处的。当然，比起输来，赢要好一些。但是，每次对战都感受到很大的喜悦是不太好的，喜悦应该蕴藏在每天的日常生活里。

说到底，重视比赛成绩的人，也可以说是会根据他人评价左右自己战意的人。那个人的实力本身不会因为是否在打比赛而改变，他之所以胜利了开心，败北了后悔，是因为他把别人的评价当作他自己前进的动力了。

这样的人，万一没有比赛了会怎么样呢？如果赢了也没有人赞扬他的话会怎么样呢？首先比赛结果很容易被运气左右，他如果一直连败又该怎么样呢？如果把自身的价值定位在比赛成绩上的话，别说成长了，精神都没办法安定的。

我赢了的话，喜悦也仅仅是那一瞬间，只有那一天而已。第二天就已经完全忘记了，但有的人可能会开心一个月，两个月乃至一年。



看似矛盾，不过不固执于结果的话反而容易得到结果。这是我一直以来的体验，我相信是正确的。

现在，我参加比赛的时候只有一种心情，就是希望更多的人能看看我在打的对局。我会想“你们怎么看我的比赛？你们怎么看我表现出来的内容？”从结果来说，比我只想着赢的时候，胜率高多了。

格斗游戏包含大量的心理战，心里只想着赢的玩家的行动是很容易被捕捉的。因为他们会有行动谨慎，而且很依赖定式的倾向。毕竟定式只是基础，不可能因为定式就取得胜利。但是只想赢的人会过于依赖它，就好像明明双腿健康却要故意拄一副拐杖行走一样。

那些想着绝对不能输的玩家，到了重要的时候都会很龟缩，但如果每天都能感受到 60% 的快乐，那即便是输了，至少每天的快乐还是有保证的。这样心情就会放松，比赛时自然发挥得好。表现在比赛上他们会经常采取一些高风险高回报的举动。

总之，对我来说现在怎样的大赛也不会成为压力。也没有一点要在那个比赛上赢的念头。重视大赛这种行为，其实是心里知道自己的成长碰到瓶颈了。所以，不要固执于只不过是目标的比赛，而是更重视自己的成长这个目的，这才是最有可能一直“持续胜利下去”的条件。

这份努力可以持续 10 年吗

每天都在不断成长——把这个作为自己的目标，但是，每天要成长多少才能让自己满意呢？我之前已经说过，人一天能够努力的量是有限的。

所以，“能否持续下去”就成为了一个基准。比如说，你决定每天玩 6 个小时游戏，但你可以坚持多少年呢？

我听过很多从考场上“生还”的人说：“我每天读 15 小时以上的书哦”。嗯，听起来确实很了不起，但是你能坚持多少年呢？差不多 1 年也就到极限了吧。

每天奋斗 15 小时背下来的知识，也许可以帮助你取得一时的成绩。但是，那个知识很难留存下来。用超越界限的努力得到的力量，真的是非常容易失去的东西。当然，最终得到及格的话就万事 OK。要是每天读书 15 小时以上结果还没考过。那精神的损伤真是无可估量。

如果你想找到适合自己的量的话，只要问自己“能不能坚持个 10 年？”就好了。既不要对自己太松，当然也不要太严格。如果是能坚持 10 年的努力，我觉得是正好。

仔细想想能不能坚持到 10 年，最后得出的结论，应该是最适合你自己的“努力的量”。

庞克人的未来

人到底是为了什么而生存的？

假设有个目标是开演唱会出道的庞克乐队成员吧。他拼命努力，积攒经验，年纪也越来越大。但是，究其一生也没能开成演唱会，无数的庞克人中，只有很少一部分能开演唱会并被大家记住吧。现实情况是这些庞克人们被生活所困，或者感受到自己实力的极限，大部分最后不得不放弃了梦想。他们追求的既非成为偶像，也不是要当职业棒球选手或者律师或者宇航员。一个理所当然的现实就是，只有很少一部分人能实现自己描绘的梦想。

那么，这些庞克人该怎么办呢？

要是他们问“我们会受欢迎吗？”我只能回答“不知道”。不管在什么世界，很遗憾的是，并非只要努力了就一定能成功。所以也可以认为根本没有必定能够让庞克人开演唱会成功出道的方法。

在这基础上，再问一次“还要努力吗？”，而对方回答“就算这样也要努力下去”的话，先不管他能不能开成演唱会，起码对音乐的爱是真实的吧。这样的话，我们就可以建议他：“把开演唱会的念头放在脑海的一角，今后也继续努力追求自己的音乐就好。”



▲“只要保证自己乐在其中，你就能成为世界第一。”

不把追求音乐当作目标，而把开演唱会出道当作重点的话，万一梦想不能达成的时候，想再鼓起勇气会非常困难。我在游戏和麻将上也有过同样的挫折，真是十分清楚那种痛苦。

所以，我可以跟他说：“如果你真的十分喜欢音乐的话，就只追求音乐本身吧，只要能持续享受美妙的音乐就可以了，我想这样是没有什么坏处的。”

如果并非真心对待音乐，只是因为一时运气好而开了演唱会出道，我觉得之后他也只会觉得辛苦而已。搞不好红过一次之后就没有后续了。变成那样的话，他之后的人生又该怎么办呢？肯定会变成一个巨大的烦恼吧？

如果有不能出道也没关系的觉悟和热诚的话，那只要一直认真面对音乐本身就可以了。但是，若没有这样的觉悟，只是想被赞扬想出

名的话还是算了吧。

那为什么要以此为目标呢？我觉得，最好能够经常问问自己觉悟到什么程度。不管是庞克人还是艺人还是偶像演员，你真的是想成为这些人物吗？难道不是因为现在这个时代，这些"职业"非常流行吗？如果你出生在30年前，你能拥有相同的梦想吗？

"我想成为职业玩家，但应该怎么做……"

如果有人这样问我，我首先会确认他的觉悟。早生30年还能说出同样的话吗？难道不是因为现在有了诞生职业玩家的土壤才决定试试的吗？不能成为职业玩家的话，或者不能出名的话，还会认真对待游戏吗？

那些能说"那也没关系"的人，是真正不会被结果所左右的人。我觉得他们拥有幸福的源泉。

我的前半生，正是寻找这样一条道路的人生。

等待时机成熟

最近出现了很多红一阵子就没了的"一炮头"艺人。就和这个名字一样，他们用充满个性的技术和知识，给观众强烈的视觉冲击，甚至在短期内引起人气的井喷，但是可惜一段时间过去，大家腻了之后，就没有人气了。

当然，也许这样的人本身也没想过靠一时的东西吃一辈子饭。但依然拿着这样的本事上电视了。我承认，在竞争激烈的电视业界，能争取到表演的机会，并且就算只有很短的时间，能博得人气，都是很不容易的。

话是这么说，但是用这样的方法博得人气之后，再要想修正前进的方向，那会比出道之前还难得多。因为，大部分人会戴上"这个演员就适合演这样的角色"的有色眼镜来看你。

如果他有着用剩下的人生做交换也要再在电视上露脸的觉悟的话。这样的人，我是无话可说。

只不过我觉得，想在人前出风头而又做不到的话，那一开始根本就不该找机会去出那个风头。当然我不是说没在努力的人就不应该得到成功。而是说这些一桶不满半桶晃荡的人，早晚会碰壁的。

游戏的世界也是如此。

明明根本赢不了，但是希望别人能认为他厉害，于是去参加比赛。就算赢了几场，也是没办法持续下去的。

我觉得没有实力却受人关注是一种不幸。与其一心急着出名被人关注，不如等待时机成熟之后更好。首先忍耐住无名的寂寞，这样的境遇一定会成为自身磨练实力的良药才是。

我甚至觉得我自己再晚那么一点出名会更好。因为被人说"那家伙很有实力，却不怎么出名"的人，在登上舞台之后才更能堂堂正正地战斗。因为他们心里会有准备。也就是说，拥有足够的自信。

而且，凭一时的运气得到超过实力的结果的话，大部分人会误解，以为自己很厉害而得意。相反，潜伏期很长的人相应的爆发力也很大。辛苦了那么久的他们更不容易迷失自己。所以，我们应该端正对待事物的态度，不断充实自己的实力，并且千万不要忘记感谢之心与持续地努力。

心里相信肯定会有成功的一天到来，并明确地区分自己的目标和目的，在日常的生活成长里一点点发现自己的幸福。我现在非常珍惜地过着这样的每一天。

为了成长设定时间表

我每天只要没什么其他的事情，一定会去街机厅。只是现在已经不是像孩提时代那样怀着雀跃的心情去的了。当然进了街机厅就会觉得开心，不过有时候也会觉得去街机厅好烦。

因为对我来说，去街机厅在一定程度上已经是一种义务了。在没有人采访我，也没有必要打网战的日子里，我会在傍晚去到新宿的一家街机厅。

虽说是职业玩家，但我也不是必须定期地打对战。如果不在一定程度上义务化的话，我要想偷懒可以没日没夜地偷懒。而且我觉得我就算偷懒1年，也还是能打出相当水平的对局。

但是，我不能因此真的偷懒。因为人有弃难寻易的倾向。所以我制作了使自己能够继续下去的时间表。可能这是和我意识的变化同等，或者比之还要重要的东西。

人就算放弃努力，但只要还有目标就容易愚弄自己。比如说"离比赛还有2个月，今天偷懒一下也没什么"，然后，大赛一结束，努力的理由就消失了。这样不规律的生活是很难继续下去的。

我周围也有很多玩不下去的玩家。他们中有很多人是在大赛中拼出了自己的一切，随后因失去了自信而无法继续下去的。因为他们是以比赛的成绩为一切的中心，所以一旦比赛真的结束了。他们就再也找不出努力的意义了。

这样是没办法持续下去的。

对以每天的成长为目的的我来说，最要避免的就是弃难寻易和偷懒的心态。

比赢了世界大赛冠军还让人高兴的事

随着每天小小成长的持续，我有时候会迎来飞跃性的成长和发现。就是那种"啊，我刚刚跨过了之前一直没有跨过的障碍"的感觉。

在这种时候，我也会显得非常兴奋，60%的喜悦变成了80%的喜悦，那种"哎呀，今天有不错的发现"的心情真的很好。

虽然这样的发现是谁也无法理解，只属于我内心的东西，但那瞬间的充实感依然非常让人愉悦。在比赛时赢了别人，我一般也不怎么高兴，但是有新发现的时候真的非常欣喜，甚至可以说我就是为了能够享受这样的喜悦，才每天如此拼命。

当然，作为代价，我会尽量不拘泥于胜负。

赢了也不得意，输了也不会失望。结果毕竟只是结果，对我来说还有更重要的东西，所以很快就会忘记结果。

所以，可能没有人能在精神上打败我，因为就算比赛中我输了，在精神上我也不会屈服，就结论来说，我最重要、最大的对手不是别人，而是我自己。

几乎所有的玩家都是把一切赌在瞬间的胜负上，并且固执于追求胜利。所以，对战的时候，他们总是向我释放着"你快点认输吧"的压力。然后，事情并不如他们想象的发展时，他们最终会疲劳、狼狈，抱怨着"这家伙，居然怎么样都不服输。"

我和我的对战对手在想的东西完全是不同的。我只是每天投入到我想要做的事里，并不执着于胜负。当然，比赛的话，说完全不在意胜负是不可能的。但我不会固执于追求胜利。

对我来说，在对战中得到的东西，以及自己的成长就是一切。赢了，能有所收获就行，输了，也有从失败中学到的东西。

如果有人能打败我的话，我反而会非常感谢他。因为正是这名玩家给了我新的课题，而修正这些课题就能让我得到成长。

对我来说，比起在世界大赛上胜利，依靠每天的努力才有的巨大发现更让我欣喜万分。我每天努力不让自己感受到100%的喜悦，对我来说，80%的喜悦已经是破格的赞赏了。



从团子店的老奶奶那里学到的

在我度过着“每天都好像很无聊”的日子而倦怠着的时期里，有过一句话，让我受到很大的冲击。

那时候我正好在看电视。电视里放着的是关西一家有悠久历史的团子店，节目介绍着店里的女主人，一个老奶奶。她随着采访的提问，用很慢很慢的语调说了以下这些话。

“每天……重复着这样毫无变化的日子……是最困难的……”

这采访非常短，只有 10 秒左右，大概谁都不会在意吧。

但是，在听到她说的话之后一瞬间，我把自己的情况拿来一对比，顿时身上寒毛都竖起来了。然后，我感慨道：“这个人真厉害”。

可能她说的变化和我说的每天的变化意义是不同的。不过，老奶奶把传承了数十代的传统的味道，一如既往地保留下来了。正因为有她每天不懈的努力，味道才不会变的吧。

而且，那个团子店的老奶奶，肯定不是为了把她的想法说给别人听，也不是为了给现在的年轻人说教而凸显自己的思考。她只是说了她认为理所当然的事情。

那句话在当时的我心中激荡了很久。

因为，她让我注意到了“持续”也是非常重要的，而且有些东西是真的不能改变的。可能老奶奶也有过烦恼的时期吧。她可能也埋怨过“为什么是团子店”，也可能抱怨过“我难道必须继承它吗？”我觉得，她的那句话，真的是在经历了这么多苦难和艰辛之后的感慨。

然后，我觉得如果我也能有这样的心理状态的话该多好啊。追求巨大的变化，巨大的成长的过程中，总有一无所获的时期，那段时期斗志会下降，所以，我很感谢自己能满足于每天小小的变化。我觉得能够持续下去也真的是非常重要和艰难的。

我没想过要获得飞跃的成长，或者特殊的技法，就算没有一下子升级，这样每天一点点攀登也是很不错的。

我为了每天能够获得 60% 的幸福。除了每天的工作外，还有一点就是带着自信充分休息。这种为第二天保存精力的做法，也是持续努力的一部分吧。

我想很多花费了大量时间努力的人也已经注意到了吧，很多时候你投入超过界限的精力，回报却完全没有上升。1 天 6 小时的话就 6 小时，3 小时的话就 3 小时，在决定好的时间里集中注意力更好，然后就是带着自信休息。

重要的并不是花多少时间，而是持续下去。并在其中找到变化和成长。变化可以小到像“找到了便宜 2 日元的超市”这样子的，只要能注意到它，并能感受到成长就可以了。

没有休息日的生活

对我来说，每天除了工作之外就是休息，所以我没有什么休息日的概念。

因为疲劳而不得不休息的话，自然无可厚非，但大多数时候为了休息而工作，我想是得不到真正的幸福的。

我在那段只追求比赛成果的时期里，也想过要休息一段时间。因为努力了有了结果，感觉到自己努力的价值不错而让心情舒缓。我觉得可以休息一会，然后再开始努力。

但是，如果真按这样的日程表来过的话，那么努力之后随之而来的就是痛苦了。并且好不容易努力有了结果，等到了期待已久的休息之后，问你“是不是觉得开心？”往往答案又是否定的。明明是为了休息日才努力到今天，结果那天真的来了，又完全快乐不起来。

所以，每天适当地努力并保持心情愉快地度过是很重要的。人生并不是分段地过，而是持续地过。

今天也好明天也好后天也好，适当的努力可以让每天心情都很舒畅。我自身的情况就是这样，每天如此持续下去，游戏的成绩也会变好，也能感觉到自身的成长。

以什么东西为目标并只在一定时期内努力的话，目标就会成为一切，然后，一旦没有达成目标，想再来过，就太难了。

每天不断努力，每天能感受到成长，这样每天都能过得快乐。比起不知什么时候到来的巨大幸福，每天的小小欢乐对我来说才是更重要的至福。

所以对于现在的我来说，就算不休息，自己也可以过得很快乐。









斯科特·米勒 F2P与数字发行之父

“20 多年前，他独自一人创造的网络发行模式，已成为当今业界的标准。”

上世纪 80 年代，德克萨斯州有个 20 多岁的小伙子，他创造了一种全新的商业模式，让车库里做游戏的少年们能够把自己的作品卖到世界各地。这个小伙子叫斯科特·米勒（Scott Miller），他创造了游戏的数字发行模式——二十多年后的今天，这种发行模式正逐渐成为主流，且很可能在未来几年内完全取代零售模式。

斯科特·米勒将他创造的商业模式命名为“Apogee”，即“远地点”之意，而当时的其他业内人士称之为“共享软件”。与前人采取的共享软件模式不同的是，米勒把他的 Apogee 变成了一种具有高度盈利前景的商业模式，他自己也因此成为了百万富翁。

文 藤曦 编 初心者 美编 心の永恒

宇航员之子

1961 年，斯科特·米勒出生在佛罗里达州，他在那里度过了 11 年的童年岁月。他的父亲博伊德·米勒（Boyd Miller）在 NASA 工作，是航天领域的工程师，还参与过阿波罗登月计划。斯科特记得父亲经常骄傲地对他说，自己开发的一些设备至今还留在月球上。那个年代，美国所有的宇航员都是博伊德·米勒的朋友，当然也包括登月第一人阿姆斯特朗。

1972 年阿波罗计划结束后，博伊德加入 E-Systems 公司，因为这份工作的关系，他需要经常在澳大利亚和美国两地之间飞来飞去。他在澳大利亚工作的地点位于人迹罕至的中部小镇 Alice Springs，整个地区的人口只有一万人左右。E-Systems 公司与澳大利亚政府在那里共同建立了一个间谍卫星追踪基地，还有几家美国大公司也参与了该项目，他们会派一些技术人员进驻，一待就是两三年。

作为航天领域的技术专家，博伊德·米勒所设计研究的项目都是国家机密。斯科特也不知道父亲平常究竟在研究什么，直到父亲退休时，才知道他最后参与研究的是“全球鹰”无人飞机——也就是常年在伊拉克上空侦查的著名侦察机——搭载的图像系统。

博伊德·米勒经常在自家的车库里做一些电子设备，工具配置完善。斯科特说：“那里有数不尽的器材。在市面上还没有出现电子钟之前，

他就在家自己造了一个。"

或许是继承了父亲的技术基因，又或者是耳濡目染所致，上世纪70年代末，正在上中学的米勒就已经是一名"技术宅"。他会成天坐在学校的计算机房里，创作内容丰富的文字冒险游戏。在那里，他认识了志同道合的乔治·布罗萨德（George Broussard），这是一个喜欢穿短裤的少年。他们都对学校里的Apple II电脑垂涎三尺。

斯科特·米勒第一次接触计算机，是1975年初在澳大利亚上中学的时候。当时父亲所在的公司给他的学校捐赠了一台全新的Wang 2200电脑。学校刚刚开办了计算机课程，斯科特对计算机一无所知，看到身边的朋友都参加了这个课程，也就跟着报了名。原本他觉得计算机课程十分枯燥无趣，直到一个朋友向他演示了在计算机上运行的游戏。斯科特马上就被迷住了，他说："我就是从那时开始钻进了'兔子洞'的，我对他们说终于明白为什么计算机很有趣了，我可以做游戏啊！"

此后斯科特的编程水平突飞猛进，白天上课时他会故意将电教室的窗户打开，晚上从窗户悄悄溜进电教室，在那里花几个小时做游戏编程。为了不被发现，他不能开灯，黑暗中屏幕的绿光映照着他的脸……那是让他难忘的记忆。终于有一次，他偷溜进电教室时被老师抓个正着。不料老师看了他写的游戏之后啧啧称奇，干脆就把钥匙给了他，对他说："只要爱护好这些设备，这里就随时欢迎你来。"

中学毕业后，米勒与布罗萨德在当地的街机厅"黄昏地带"找到了一份工作。对他们来说，这份工作最大的好处就是可以免费玩游戏。米勒和布罗萨德每天都会在各个街机游戏里比赛，不断刷新最高分纪录。

后来，米勒考上了达拉斯大学，但大二时他决定辍学，而游戏占据了他全部的生活。工作日里他就在街机厅练习，到了周末就参加当地的各种游戏大赛，靠比赛的奖金勉强度日。渐渐地，他成为了达拉斯铁杆游戏玩家中无人不知的高手。那已经是80年代初，正是街机鼎盛之时，而米勒也非常享受这种被众人崇拜的感觉。



■斯科特米勒



▲ Apogee 两位创始人年轻时的合影。

共享软件

米勒中学毕业时，因为父亲的工作关系，父母搬回澳大利亚，而米勒继续待在德州。他拥有游戏少年们梦寐以求的环境——独居家中，不受父母约束，可以放开胆子玩游戏。



▲ Apogee 联合创始人之一的布罗萨德，早年总是拎着他的公文包。

但米勒苦恼的是自己快没钱玩游戏了。他想到可以利用游戏的技能赚点钱，于是决定自己写一本游戏攻略。在布罗萨德的帮助下，米勒确实出版了一本游戏攻略，但当时书店里已经有很多专业攻略本了。尽管如此，这次出版经历也让米勒获得了一些出版界的人脉，从而在《达拉斯晨报》上获得了一个每周一期的专栏，叫做"电脑乐趣"。最初是写街机游戏，接着是电脑游戏，然后是家用机游戏。此后4年时间，米勒定期地在这份发行量相当高的报纸上发表游戏评论，同时也为多本游戏杂志撰稿。虽然收入不高，但也够他维持基本生活。

在此过程中，米勒从未放弃他的另一个爱好：编程。

当了几年的专业游戏评论家，阅尽天下游戏之后，米勒的自负之心在膨胀——他相信自己可以做出更好的游戏。

米勒在父母留给他的房子里做起了游戏开发工作。他对于家里配备的16.5K调制解调器非常自豪，一根小小的电话线把他和全世界的游戏开发者们连接了起来。

斯科特·米勒原本希望以传统的方式，与发行商签合同，通过他们生产和发行游戏。但大多数发行商都看不上米勒的游戏，这让他十分郁闷。作为当地大报的游戏专栏作者，斯科特·米勒这个名字在游戏行业中也有一点知名度。保罗 EA、Infocom、Broderbund 等公司平常都会寄游戏给他评测，但他毕竟大学没毕业，更没有游戏业的从业经历。最重要的是，米勒做的是基于ASCII的游戏，用文字、数字和符号构成游戏画面，这在70年代末还行得通，但在80年代末就实在有些简陋。发行商们需要画面更炫的游戏，让玩家翻阅游戏杂志时一眼便留下印象。

米勒考虑过自己发行零售游戏，但他知道生产与渠道成本是自己无法承担的。所以他不顾朋友们的规劝，选择了最后一个渠道：网络。

上世纪七八十年代，很多独立游戏开发者通过论坛免费发布自己创作的游戏，玩家们玩得高兴了就给他们汇点钱——这就是所谓的"共享软件"。这种发行模式大约兴起于1982年，最早提出"共享软件（Shareware）"之名的是Jim Button。随后不久还出现了"共享软件职业协会"，而顶尖的共享软件作者都会加入。

米勒没有办法，他以共享软件的方式发布了两款文字冒险游戏：《Beyond the Titanic》和《Supernova》。这两款游戏在论坛上都获得好评，可愿意打赏的大爷却屈指可数。两个游戏加起来，米勒获得的总收入还不到2000美元。

没有可靠的收入来源，米勒撑不下去了。他在一家电脑咨询公司找了一份技术支持的全职工作，年薪3万美元。每天下班回家，以及在周末的时候，他会继续写程序。通过论坛，米勒认识了许多志同道合的业余游戏开发者。据他了解，没有人从共享软件的商业模式中真正获得可观的收入。

"当时的一致观念是，在网上发布游戏是不会赚到钱的。"米勒说。

最高点

米勒的下一款游戏与他早期的文字冒险游戏相比有了质的飞跃。《克罗兹王国》(Kingdom of Kroz)是一款有 60 个关卡的冒险游戏。对该作充满信心的米勒决定不采用共享软件的方式发行——这次他要自己发行。

米勒将《克罗兹王国》拆分成 3 个章节，第一个章节通过论坛免费提供下载。玩家把第一个章节打穿之后，画面中会出现米勒家的邮寄地址。想要把游戏打完，只能把钱寄到米勒家，购买剩余的部分。付费购买之后还可以享受售后服务，以及获得游戏的各种秘技。

采用了这种发行模式后，玩家的钱开始源源不绝地寄过来了，米勒平均每个星期可以收到 1000 美元的汇款。“第一年我大约赚了 8 到 10 万美元，每天都会接到好几个订单，一天能赚一两百美元。通常星期一的订单最多，一天能赚 500 多美元。”米勒说。

打响了名头之后，米勒申请加入共享软件职业协会，但是他的申请遭到驳回。协会认为他的经营模式已经破坏了共享软件的所谓“客户守则”——要将完整的游戏放到网上才算是真正的共享软件。协会负责人很鄙视地对米勒说：“你这是在破坏共享软件。”

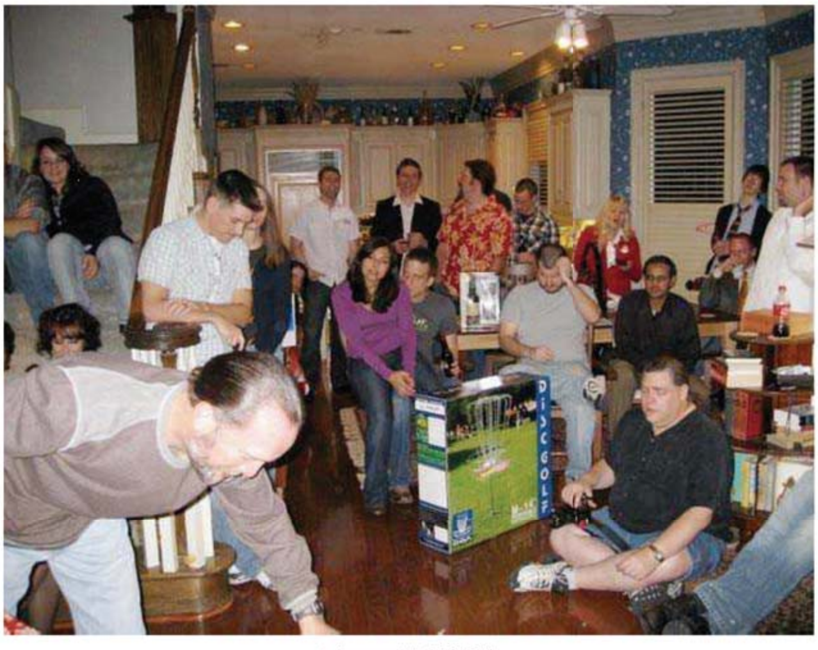
米勒相信自己找到了一个可靠的商业模式，他要开始正正经经地创业了。他曾打算给自己的新公司定名为“营销魔力”，但后来还是决定叫做“Apogee”。他将 Apogee 定义为一种商业模式，即免费提供游戏的初始部分，吸引玩家付费购买剩余部分。从本质上说，如今在业界大行其道的 F2P 免费游戏商业模式也属于“Apogee”的范畴。Apogee 这个名字来自宇航领域，因为父亲的关系，他很小就知道 Apogee 的含义——他指的是“最高点”。取这么个名字似乎很吉利，而且这个名字从未被其他公司使用过。还有一个好处是它以“A”开头，如果在媒体资料或者网站中按照字母排列就会被排在前面，有利于提高公司的曝光度。



▲ Apogee 公司墙壁上的各种游戏设定图。

这种发行模式主要的渠道就是各种共享软件论坛。米勒活跃于当时美国大部分的共享软件论坛，大约有四五十个。他和大部分论坛的版主都有良好的关系，能够让他们给一个比较好的位置，甚至置顶推荐。随着业务的扩大，Apogee 也开始向一些论坛投资。比如他们曾投资于“软件创造论坛”，为其拥有者 Dan Linton 赞助了累计 20 万美元，后来该论坛也变成了 Apogee 的官方论坛。在 Apogee 的宣传推广下，“软件创造论坛”成为当时最著名的共享软件下载论坛。

F2P 诞生



▲ Apogee 员工聚会合影。

1990 年 6 月，米勒推出了新的《克罗兹》三部曲，这下他每个星期能够进账 2000 美元了。在他客厅的桌子上，支票已经堆起了厚厚的一小叠。这一年米勒赚了几十万美元，于是他辞去了收入微薄的全职工作，全身心投入到 Apogee 公司的经营。那时 Apogee 的大部分游戏都是文字冒险类，虽然画面简陋，但是对硬件的要求低，几乎所有电脑都能玩。这样就能吸引更多玩家尝试，也能把“免费游戏”这种商业模式的网撒得更大，自然能捞到更多的“鱼”。可以说从 F2P 这种商业模式诞生之日起，就注定其与低硬件门槛的游戏更为匹配。

随着 Apogee 商业模式越做越大，共享软件职业协会主动找上门了。他们修改了协会的规则，邀请米勒加入成为会员，并允许所有成员采取 Apogee 式共享软件发行模式，所有会员都开始通过这种方式赚钱。

在米勒的创业过程中，布罗萨德提供了许多帮助，但他一直都对游戏生意将信将疑，直到他看到了米勒家里堆起来的支票。于是布罗萨德也开办了自己的公司 Micro F/X，这家公司的广告语是：“Micro F/X 软件，走在共享游戏最前沿！”

对于米勒来说，全职的时间也不够用了。他一个人既要当开发商又要当发行商。一年后，米勒邀请布罗萨德加入 Apogee Software 当他的合伙人，将 Micro F/X 并入 Apogee。


Todd Replogle（中）

那时米勒已经攒够钱盖起了自己的第一栋房子，还把父母从澳大利亚接过来一起住。米勒的母亲会帮他接电话，成为Apogee的兼职客服。

1991年，米勒与布罗萨德在德州加兰德百老汇大道3960号租了一间办公室。这间办公室非常狭小，但对于公司屈指可数的几个人来说已经够用了。Apogee开始迅速扩张，很快有了自己的800客服电话，有10名客服人员专门负责接电话和发货。在那段时期，Apogee的办公室相当于一个工厂，公司的大部分游戏是分散在全国各地开发的，并通过网络发送到办公室。

随着公司规模的扩大，米勒意识到虽然做游戏也能让他过上不错的生活，但是要真正发财，还得靠发行。他没有传统的发行渠道，但他有网络。他需要更多的游戏，所以要找到更多的人才为他开发游戏。他通过杂志寻找开发者，由此签约了Todd Replogle，此人后来创造了销量达数百万套的《毁灭公爵》。

米勒还联系到了一个潜力无限的开发者，那人名叫约翰·罗梅罗（John Romero）。

造就3D之神

当时约翰·罗梅罗就职于Softdisk公司，同名的月刊电脑杂志每期都同捆附赠一张软盘。其中收录了许多软件，也有一些是杂志社员工自己写的程序，约翰·罗梅罗就是其中一员。

米勒与Softdisk这家公司早有联系。早前在开发《Beyond the Titanic》时，他也曾将版权卖给多个赠送软盘的杂志，其中就包括Softdisk。为了拉拢罗梅罗，同时不被Softdisk发现，米勒使用多个化名，假装成忠实粉丝，给罗梅罗写了好几封信，其中有一封信中说："我很喜欢你的游戏，但是我在第十关那里发现了一个BUG，如果你打电话给我，我就告诉你BUG在哪，或者给我回信也行。"最后他终于收到回应，他们约了个地方详谈合作事宜。罗梅罗说，当时他把粉丝们的来信都贴在墙壁上，并没有打算回信，但偶然发现有三四封信都来自同一个地址却有不同的署名。他感到好奇就回了封信，信中写道："你这人有神经病吧？地址都一样为什么用不同的名字，老给我发这些信干吗？"

米勒想把罗梅罗以及他在Softdisk的多位同事都签约下来，包括约翰·卡马克（John Carmack）、亚德里安·卡马克（Adrian Carmack）以及汤姆·豪尔（Tom Hall）。米勒提出了很高的游戏收入分成条件。当时约翰·卡马克在PC上创作了一个山寨《超级马里奥兄弟3》的游戏。因为当时PC的图像性能非常简陋，能在PC上做到那种长卷轴画面被认为是一个不可思议的技术奇迹。米勒看过技术演示后惊呆了——他在无意中挖到了一座隐藏的金矿！

为避免侵权纠纷，Apogee并未发行那款山寨版的《超级马里奥兄弟3》，米勒让卡马克等人将游戏稍作修改，变成了一个名为《指挥官基恩》（Commander Keen）的原创平台动作游戏。

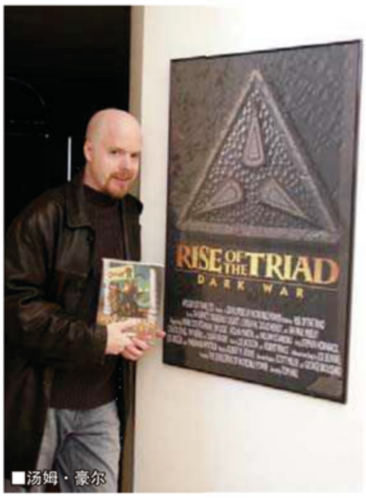
在1990年12月《指挥官基恩》发售之前，Apogee每月盈利大约为7000美元。而在该作发售之后，月盈利额增加到3万美元。1991年2月，卡马克与罗梅罗等人从Softdisk集体辞职，创办了独立游戏开发商id Software。Softdisk威胁要状告他们违反合同，id Software不得不为他们再做了几个游戏之后才得以抽身离去。那时id Software与Apogee的关系可说是如胶似漆。id Software原本位于路易斯安那州，后来搬到威斯康辛州，他们才住了几个月就受不了那里的严寒。为了更加靠近Apogee，他们决定搬到达拉斯。Apogee对达拉斯游戏产业的发展可以说是做出了不可磨灭的贡献，很多公司都是因为他们的关系而选址于达拉斯，除了id Software和Ion Storm外，还有Rogue、Ritual Entertainment等。

根据合同，id Software继续为Softdisk开发的两款游戏是《Hovertank 3D》和《Catacombs 3D》，这两款游戏都是FPS，米勒对其印象深刻，他让id Software也为Apogee开发一个FPS游戏，其结果就是《狼堡3D》。

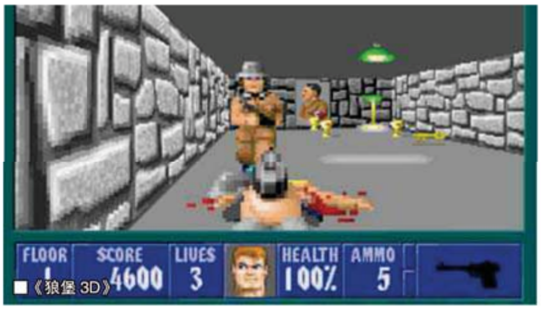
《狼堡3D》是第一款大范围发行的FPS游戏，而之前的《Catacombs 3D》仅限于Softdisk的杂志。游戏的操作不容易掌握，一些游戏测试者被高速移动的3D镜头搞吐了，Apogee和id Software也担心《狼堡3D》会被喷。万万想不到的是，《狼堡3D》的第一个免费章节发布之后，Apogee第一个月就赚了将近20万美元，此后一年半时间都保持着相当的水平，累计销售20多万套。《狼堡3D》真正将Apogee的商业模式发扬光大，引起了业界的广泛关注。

后来米勒说《狼堡3D》与Apogee的商业模式简直是天作之合，因为这是一种全新的游戏体验，玩家一旦尝试并掌握之后就会上瘾，一定会想要玩到更多。


id software 珍贵照片，拍摄于1992年。



汤姆·豪尔



《狼堡3D》


《指挥官基恩》

危机渐显

《狼堡 3D》之后，米勒前往旧金山参加了游戏开发者大会，招聘了一些开发者一起做大 Apogee 品牌。米勒还记得当时刚好碰到 EA 高管——理查德·席勒曼（Richard Hilleman），这位有份创造了《麦登》系列的制作人以《狼堡 3D》的成功为例，向满屋子的开发者与发行商们讲述了当今业界的新趋势。他认为共享软件的商业模式是“最诚实的模式”，因其以先试后买为原则，不像其他垃圾游戏靠广告骗玩家购买。他相信这种商业模式将征服世界。

不幸的是，Apogee 终究未成气候，大多数人甚至都不知道 Apogee 是一种商业模式，他们都管这种商业模式叫“共享软件”。因为 Apogee 的成功，现在大多数共享软件都采取了这种先试后买的商业模式，而人们依旧称之为共享软件而不是 Apogee。

此时米勒站在了人生的十字路口。虽然他发现了 Apogee 式商业模式的潜力，但他并未在此过程中建立起独有的优势，也就是说，游戏开发者们没必要经过他们这道中间层面，完全可以自己在网络上发布作品，更不用说还有其他大型发行商虎视眈眈了。

米勒知道 Apogee 需要壮大自己的游戏研发力量，他组建了第一支内部开发团队，打算开发《狼堡 3D》的续作，这款游戏后来变成了原创新作《三合会的崛起》（Rise of Triad）。根据合同，续作原本是由 id Software 负责开发，Apogee 提供故事脚本，id Software 创始人之一的汤姆·豪尔担任制作人。项目进行了 6 个月的时候，罗梅罗突然打电话给米勒，说：“跟你们说一下，我们已经把那项目取消了。”id Software 从未解释原因，大概是由于其预定发售时间与《毁灭战士》冲突。

“我们看着手头上那些已经做好的素材不知道该怎么办，老实说他们这么做真是很冷血。我们只有尽可能想个新故事，把已有的素材尽量用起来。汤姆·豪尔最后帮我们想了个故事，于是就变成了《三合会的崛起》，其中的很多内容本来都是《狼堡》续作的。”据米勒说，《三合会的崛起》共销售了 11 万套。

这起事件让米勒尝遍了仰仗他人的苦楚，他下定决心要增强 Apogee 的自主研发能力。乔治·布罗萨德加盟后，Apogee 一般同时开发中的游戏有 8 到 12 款，其中大部分是外部开发的，Apogee 会提供一些帮助。他们的交流联络都是通过网络完成，一般就是从论坛上找人，通过论坛进行讨论，给出意见与建议，游戏用网络传输。Apogee 希望这些网络散兵游勇们能凝结成一股力量，由他们开发的游戏能有 Apogee 的作品风格，从而逐步塑造 Apogee 在玩家心目中的形象。Apogee 做出了不少的创新，很多概念都是由其率先提出的，比如首创没有“生命”概念的游戏。



■汤姆·豪尔在 Apogee 的第一天。



■《三合会的崛起》

多年的老朋友乔治·布罗萨德与米勒一直在暗中互相较劲。米勒说，布罗萨德总是神秘兮兮的，把自己的程序代码都锁在一个锈迹斑斑的公文包里。米勒曾多次想要打开那个公文包。布罗萨德经常请米勒和另一个同事到家里看电影，米勒会趁他走开的时候，偷偷摸摸地研究放在沙发上的公文包。有一次他真把公文包给打开了——布罗萨德将自己写的程序打印在纸张上，米勒就将其手动输入到自己的电脑里。米勒说布罗萨德写的软件要修复了几个 BUG 之后才能正常运行，而且跟他写的程序相比很落后。



■3D Realms 员工合影。



■2005 年 3D Realms 圣诞聚会。

公爵降临

另一方面，id Software 果然甩开了 Apogee，自己通过网络发行游戏。而这款游戏就是《毁灭战士》——90 年代最具影响力的 PC 游戏之一。米勒说：“就我所知，他们完全是按照从我们这边学到的方法去做的。《毁灭战士》的销售模式和我们的一模一样。当时他们已经知道该怎么做，也有充分的资金可以去做。那时他们确实已经没有必要再依靠别人。”

不过 Apogee 仍然拥有《狼堡 3D》的发行权，他们与传统发行商 FromGen 合作，零售版的《狼堡 3D》也获得了相当不错的销量。Apogee 还开发了一款 2D 横卷轴游戏《毁灭公爵》，也是大获成功，每月净收入在 2 万到 2.5 万美元之间，总销量约 7 万套。虽然此时米勒的主要工作已经转到商业层面，不过他也参与了一些游戏设计。《毁灭公爵》的前面 15 关就是米勒设计的，游戏中的所有音效也是由他制作的。

Apogee 造就了 id Software，但也因此给自己创造了一个新的强敌。除了 id Software 之外，当时 Apogee 的另一个对手是 Epic Games。

在 Epic 成名之前，其创始人蒂姆·斯威尼（Tim Sweeney）曾经找到 Apogee，想要 Apogee 帮他发行一款叫做《ZZT》的游戏。米勒对该作印象不错，可惜其与当时 Apogee 的新作《克罗兹》太相似，Apogee 只能优先发行自己的游戏。后来米勒说：“如果我当时知道蒂姆·斯威尼将成为游戏产业里最伟大的天才之一，我一定会想办法安排与他合作。但那时谁又能预见未来呢？”

有实力的开发商都能做到自助发行，Apogee 越来越难签到高质量游戏，结果是其发行的游戏质量每况愈下。米勒决定加大内部研发的力度，将重心围绕在 3D 游戏身上。他们将颇为成功的《毁灭公爵》改造成了 3D 游戏，以 3D Realms 之名推向市场。



■《毁灭公爵 3D》

当时因为 Apogee 推出了太多劣质游戏搞臭了名声，米勒决定停止使用该品牌，所以打造了 3D Realms 这个新商标。关于这个商标，米勒说："大约在 1994 年的时候，我读了一本书，叫做《定位》，都是一些关于市场营销方面的内容。我笃信 3D 是未来业界的发展方向，我们正在进入 3D 领域。而 Apogee 已经被认为是一家专门做廉价街机式游戏的公司，所以我认为我们要有一个新商标，以便在未来的发展中有更好的定位。"


■《毁灭公爵 3D》发售前夜，开发者在进行最后的检查。

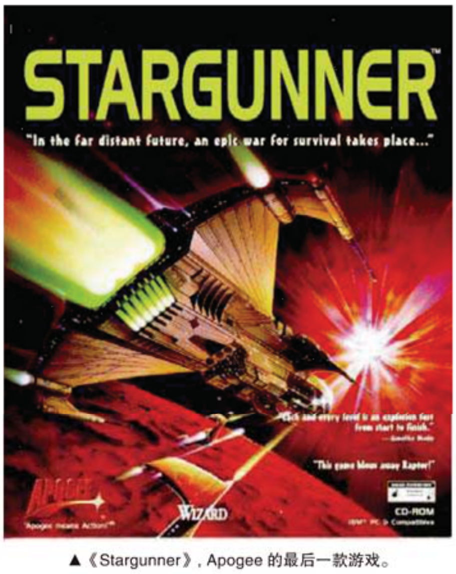
米勒想到了大约 100 多个备选名字，最后 3D Realms 获得了大多数人的青睐。另一方面也是因为其他名字的域名都被注册了，只有 3D Realms 这个名字可以注册域名，也可以申请800 客服电话。这对于当时的商业发行模式来说至关重要，毕竟他们的订单大部分还是通过电话完成的。

《毁灭公爵 3D》一举打响了 3D Realms 的名号，销量达到 350 万套。米勒与布罗萨德从百万富翁晋级到亿万富翁。1997 年 GameSpot 和《电脑游戏世界》杂志先后将斯科特・米勒评为"电脑游戏史上最具影响力人物"第 14 名。

命丧黎明前

1997 年 4 月，布罗萨德宣布开发续作《永远的毁灭公爵》，预定于 1998 年圣诞节发售——一代"雾件传奇"（注）由此开始。最终该作数易其手，花了 14 年时间才制作完成。在此期间，Apogee（或者说 3D Realms）也创造了一些大获成功的游戏，比如《马克斯・佩恩》，但终究无法避免悲惨的命运。

《马克斯・佩恩》虽然是来自 Remedy 公司的作品，但米勒在其创造过程中也是一个关键角色。当时 Remedy 是 3D Realms 的一家合作公司，米勒开办了一家新公司，名为 Radar Group。这家公司就像一个游戏设计智囊团，与合作伙伴一起商讨新作创意，制定游戏的基本开发方向。米勒希望通过 Radar Group 的指引，提升合作游戏项目的整体质量。当 Radar Group 与 Remedy 方面的人在一起讨论新作创意时，米勒说："我们要把思维放得更开阔一些，我们要做一个有强烈个性的角色，让好莱坞看到之后想找我们拍电影。"于是这款新作的一切都围绕着好莱坞电影的特点来制作，游戏中标志性的子弹时间系统也是由米勒提出的。该作在当年 10 月份发售之后在业界刮起了一场电影式游戏风暴，最终销量突破 400 万套。Radar 还有一家姊妹公司，叫做 Depth Entertainment，由好莱坞的制片人 Scott Faye 经营。Faye 的工作是为开发团队提供指导，确保游戏中有好莱坞式的电影感，便于今后改编为电影。后来在他的穿针引线之下，好莱坞拍摄了《马克斯・佩恩》的电影版。



▲《Stargunner》，Apogee 的最后一款游戏。

以 Apogee 之名发行的最后一款游戏是 1996 年的《Stargunner》，此后就只以 3D Realms 之名做 3D 游戏了。但 1998 年之后 3D Realms 再无精品，公司的大部分资源都放在《永远的毁灭公爵》身上。随着《虚幻》、《半条命》等划时代巨作的陆续上市，想要将《永远的毁灭公爵》打造成绝世精品的 3D Realms 跟随最新技术潮流不断换引擎，导致游戏不断推翻重来，项目陷入了无止境的"开发地狱"，并最终烧掉了《毁灭公爵 3D》积累下来的财富。之后数年，3D Realms 只能不断依赖《毁灭公爵》的各种炒冷饭作品而苟延残喘。

2009 年，Apogee 提交了破产申请，此后靠砸锅卖铁又撑了几年。最受关注的是将《永远的毁灭公爵》卖给了 Gearbox，这款传奇般的跳票王终于在 2011 年成功上市。

布罗萨德和米勒的多年同事，同时也是他们的童年玩伴的特瑞・纳吉（Terry Nagy）在 2008 年收购了 Apogee 及其多款游戏的商标权，而如今的 Apogee Entertainment, LLC 也已经不是当年的那家公司了。

作为 F2P 与数字发行模式的鼻祖，Apogee 在数字发行真正开始崛起之时宣告破产，着实


▲布罗萨德的家，1997 年圣诞派对。

令人唏嘘。纳吉说，就在他购买了 Apogee 商标权的几个月之后，光纤网络开始进入美国的千家万户。现在米勒与布罗萨德仍然持有新 Apogee 公司的一些股份，但并不参与公司决策。纳吉现在的主要收入来源是在各种掌上设备和 Steam 等数字发行平台上销售《毁灭公爵》等经典游戏。

现在的新 Apogee 公司比当年的规模更小，但纳吉和米勒都很喜欢这种运作模式，米勒现在就在家中办公，与网上的一些朋友合作，继续保留了 3D Realms 之名。米勒也很怀念过去老办公室里那种活泼的环境，那是他的美丽回忆。

如今米勒没有什么可输的，他没有很多员工要养，没有办公室租金成本，他只要做一些授权和外包工作。"我们也有一些原创的东西正在酝酿中。"米勒说。

编注：雾件（Vaporware），指由开发者在产品开发期间或之前就公布了消息，却可能不会发布的产品。

日本假食材风波：世嘉 19 店造假

2013 年秋季，一系列的餐馆丑闻在日本屡屡见诸报端。多家定价高昂的高端餐厅承认在其菜单中作假，其中也包括世嘉集团旗下所经营的餐馆。是的，除了经营街机厅之外，世嘉也有开餐馆哦！

首先是大阪的某家高端酒店承认，他们的实际菜品中并没有用到菜单所描述的高级食材。在讲究诚信经营的日本，此等行为引起了轩然大波，各路媒体纷纷出击明察暗访，于是越来越多高档餐厅食材造假的行为被曝光，不少鼎鼎大名的高端酒店与餐饮连锁品牌都牵涉其中。

据大阪的阪急阪神连锁酒店承认，从 2006 年开始，他们菜单中的几十种菜目都存在对食材的虚假描述，7 年来总计超过 7.8 万名食客上当。比如一道号称用昂贵红鲑鱼做的菜，其实是用便宜的飞鱼卵做的。事件曝光后，该公司社长宣布自我降薪 20%，其他管理层降薪 10%。但这轻描淡写的处理方式无法安抚愤怒的食客们。几天后社长被迫辞职，餐厅的一位大厨也羞愧地谢绝了政府原定颁发给他的荣誉勋章。为表歉意，阪急阪神向 1 万名消费者返还了 2000 万日元，最后的罚单金额达到 1.1 亿日元。阪急阪神丑闻被形容为日本版的马肉事件，它揭露出即使在日本这种极度注重食材品质与商誉的国家，同样存在令人不齿的“潜规则”。随后此风波迅速蔓延，各大连锁餐饮品牌都被卷入其中。比如很多餐厅所谓的顶级日本对虾，其实只是便宜的黑虎虾。

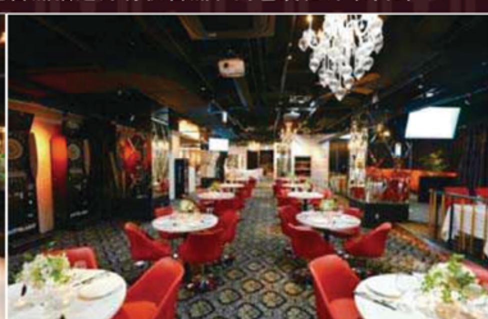
其实在阪急阪神事件之前，东京已经曝光了一起食材造假案，只是当时闹得不是很大。当时在东京王子酒店，有顾客发博客抱怨，餐厅居然用一种很便宜的贝类冒充扇贝。之后王子酒店进行了调查，在其多家分店改掉了 50 多个菜目。

日本大仓酒店集团是许多政客名流下榻的顶级酒店，其顾客甚至包括美国总统奥巴马，而即便是这样一个高端酒店品牌，也存在不胜枚举的造假行为，包括在牛肉中注入脂肪、将普通番茄描述为有机番茄、用包装橙汁取代鲜榨橙汁……

此时人们才意识到，菜单造假的行为绝非个案，而是普遍存在的行业潜规则。经营有 19 家餐厅的世嘉集团也发布了致歉声明，承认其餐厅菜式并没有使用菜单中所描述的食材。比如世嘉的“Bee”品牌餐厅，其中提供的所谓有机番茄并非有机，还有一种特级牛柳粒其实是涂了牛油的普通牛肉。另外有一些号称来自北海道的食材，其实是廉价的进口货。世嘉的 Bee 系列餐厅走的是高端豪华路线，在东京银座等繁华地段都有分店，经常被选择作为婚宴场所。在婚宴上使用假食材，无论是新婚夫妇还是参加婚礼的亲朋好友，都感觉遭到了冒犯。

这起事件发生之时，正是各国因福岛核事故而对日本食材进口采取限制之时，日本本土餐饮业的造假行为更使其雪上加霜，进一步破坏了和食的声誉。日本读卖新闻在报道中说：“餐饮业道德缺失的情况令人震惊！”文章中还指出，这些事件影响的不仅是日本餐饮的声誉，更影响了全世界对整个日本品牌的信赖，日本货安全可靠的国际形象将受到严重影响。

业内人士认为，日本餐饮业以次充好的行为，是其经营状况恶化的结果。2008 年国际金融危机之后，日本高端餐饮业受到剧烈冲击，不得不在各个环节削减成本，同时又不得不在菜单上做些手脚以吸引食客。众所周知，日本人对食材品质极为重视。在 2009 年的一个网络调查中，72% 的日本人认为，食材原产地是他们选择菜式的最主要决定因素，其次才是卡路里、营养成分等因素。

■ SEGA 旗下的高端品牌餐厅——Bee

春夏秋冬酱齐上阵，萌化的天气预报！

随着互联网的崛起，传统电视台面临着巨大的压力。特别是天气预报这种节目，过去是老百姓们生活起居的必看节目，现在大多数人则更习惯用手机随时随地查询天气状况。那么电视台的天气预报节目该如何挽回观众呢？

要让迷恋于网络世界的阿宅们回心转意，没有萌妹子可不行！于是日本 NHK 电视台决定使用超萌的卡通形象来播天气预报。早在 2009 年 2 月，NHK 的新闻观察 9 频道就使用了春酱来播报天气，因为大受欢迎，之后不断有新角色登场，包括梅雨君、夏将军、秋酱、冬将






军等。这些角色在播报气候的同时，也会给予一些对应天气的相关建议。有趣的是，这些卡通形象不仅会出现在主持人身后的大电视屏幕里，也会作为节目特效，出现在主持人旁边哦！

即使是在日本，这种卡通播报天气的方式也不多见。NHK 这种生动的天气预报获得了大成功，春夏秋冬萌妹子们的形象有着很高的认知度，也有各自的粉丝。在网上可以看到许多相关的同人图，还有官方授权的人物手办和布偶玩具。NHK 还将相关玩具作为电视台的赠品，比如支付 NHK 的收视费就可以获得粘土模型。

从 NHK 卡通天气播报员的更替趋势也可以看到，萌妹子始终是比老爷子受欢迎的。去年 7 月，NHK 打造了新的夏酱取代夏将军，入冬之后，又出现了冬酱取代冬将军。这样一来春夏秋冬酱就都是萌妹子了。就像动画片的角色形象塑造一样，NHK 将不同季节的代表角色赋予了不同的个性，比如春酱和夏酱是呆萌型，秋酱是温柔型，冬酱则是冷酷型。这些角色大受欢迎也跟她们的声优有关，NHK 启用了强大的声优阵容，春酱是堀江由衣、夏酱是三森铃子、秋酱是田村由香里、冬酱则是钉宫理惠。

换成女性形象的另一个好处是可以促进周边产品的销量，这一点从过去春酱和秋酱相关产品销量的遥遥领先就能看出来。而且萌妹子也能做出种类更多的周边。







浪客剑心逆刃刀真身现世

在《浪客剑心》中，剑心因为愧疚自己在明治维新期间杀了太多人，因此下定决心不再杀人。所以他接受了青空为他打造的一把逆刃刀。逆刃刀的形状与普通日本刀相同，但是刀刃却开在刀背上，因此砍向敌人时并不会置人于死地，不过每一次挥刀战斗时，刀锋总是朝向自己，那也是在为他往昔的罪而忏悔。这把特色鲜明的刀成为《浪客剑心》的标志，但这并非是和月伸宏凭空捏造的，在历史上确实有逆刃刀的存在。

去年 10 月，在日本千叶县白井市的一个旧宅内，发现了一把江户时代的逆刃刀。这是一把全长约 28 厘米的短刀，刀刃部分长度约 22 厘米。由于年代久远，刀刃已经生锈，但是可以看到其上精美的龙纹，与一般传统的日本刀有很大的不同。

在日本的历史上，并没有关于逆刃刀的记录，所以这次在千叶发现的逆刃刀显得十分珍贵。不过在世界历史上，逆刃刀是存在的。在秦俑出土的兵器中，就有一种内弧刀，也就是刀锋朝内的逆刃刀。历史上也有记载一种叫做“吴钩”的兵器，也是内侧有刃，顶部分叉而有刃。正如其名所示，这种逆刃刀的作用是“钩”，它不像剑心的逆刃刀那样是为了“不致命”而打造的。相反，它是一种极为致命的武器，类似于死神之镰，可利用内弧之刃取人首级。在国外，著名的色雷斯战士就使用一种长柄逆刃刀而令人闻风丧胆，当他们出现在战场上时，宛如一群死神降临。

这些历史上的逆刃刀，与此次千叶发现的逆刃短刀不同，其内弧刃部分的弧度较大，便于做出“割首”这一动作。而千叶的这把逆刃刀，形状与剑心的逆刃刀非常相似，按理来说在战斗中是很不实用的。究竟其是何来历，目前也没有任何史料根据。目前此刀已经被捐赠给千叶县文化局的古文书中心。





想获得完美罩杯？快去参拜乳之寺院！



受神道教的影响，日本有许多与男根崇拜有关的节日。那么是否也有与女性性征有关的节日与宗教文化呢？在爱知县小牧市就有一座“日本唯一的乳之寺院”，这座寺庙就是龙音寺，供奉的是间间观音（间间在日语中的发音与妈妈相同）。该寺院建于 1492 年，是净土宗的寺庙，也是尾张三十三观音之一。话虽如此，在川崎其实也有一个乳之寺院，叫做川崎观音堂。

龙音寺里自然充满了与“乳”有关的东西，比如刚进门内，就有一个乳房状的洗手池。这个洗手池还是感应式的，只要走近，乳头处就会有水流出来。其名称是“手水舍”，这是让参拜者洗手漱口以净化自己。据说这一主意是出自寺庙住持。在阿弥陀堂也有一个哺乳观音像，也是只要有人走近乳头就会流水出来。据说古时候奶水不足的女性会来这里祈愿，祈求观音赐予足够的母乳。在寺庙本堂前，有一个乳形石像共参拜，只要用刷子抚摸自己在意的身体部位和神像，就会得到

呵护。此外，由于古代医疗条件落后，难产的几率很大。因此孕妇也会来祈祷顺利产子。

龙音寺与川崎观音堂到了现代，其作用发生了变化。来这里参拜的女性，不再祈求产子以及有丰盈的奶水，而是祈祷观音给自己一对完美的胸部。形形色色的“乳房绘马”成为寺庙的一大特色，其造型不禁令人联想到爆乳鼠标垫……翻看一下乳房绘马上参拜者们的愿望留言，不难发现如今女信徒们的追求，比如“求胸部变大”、“希望有一天能戴 D 罩杯”、“永远坚挺不下垂”，甚至还有“目指世界第一爆乳”……



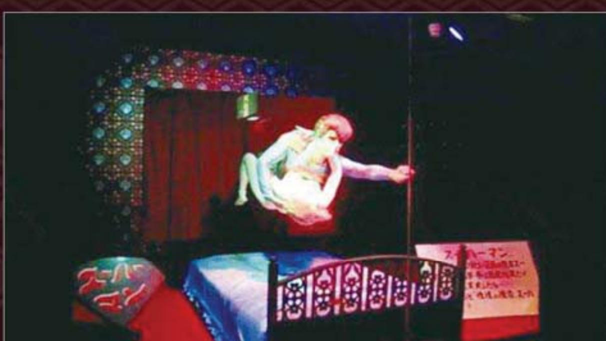








快来围观性爱超人！日本秘宝馆探秘



当日本经济低迷十几年之时，持续坚挺的性产业给日本人以不少的慰藉。AV 女优甚至成为中日关系的润滑剂，频频出现在中国各大游戏公司和网络公司的宣传活动中，俨然成为缓和中日关系的亲善大使。

但是在风俗业保持旺盛的同时，“性之文化”却在日本悄然消失，全国各地的色情温泉街逐渐没落，脱衣舞剧场接连关闭，还有所谓的“秘宝馆”纷纷关门……

日本所谓的秘宝馆，就相当于性文化博物馆，几十年前曾风靡一时。日本的第一家秘宝馆于 1969 年 4 月在德岛县开张。此后许多大公司都参与了秘宝馆的建设与经营，包括东宝等大公司也参与了秘宝馆的映像和舞美制作。而现在，“秘宝馆”正陷入灭绝危机。比如这里要说的嬉野武雄观光秘宝馆，就是九州地区唯一仅存的秘宝馆。

上世纪七八十年代，在日本经济高速发展的黄金时代，随着普通工薪层收入的迅速增长，旅行娱乐的需求剧增，日本各地的欢乐温泉街遍地开花。与之相伴的，是服务于夫妻、情侣的混浴场所。这些围绕温泉建立起来的休闲旅游胜地，也出现了类似于脱衣舞剧场、珍宝馆的设施。那是日本人开始性解放之时，人们对性爱充满好奇，珍宝馆的作用，就是向人们展示古今中外的各种性文化。

落成于 1983 年的武雄观光秘宝馆，位于佐贺县嬉野市，是当时最大最豪华的秘宝馆之一，号称使用了当时最新最尖端的电子技术，创造了一个“性的神奇乐园”。该馆本身的建设成本为 5 亿日元，其中的展品和设备另外投入了 2 亿日元。按照当时的物价水平，这绝对算大手笔的投入。

武雄观光秘宝馆造价不菲，参观的门票也很昂贵，一张门票要 1500 日元。进入之后，首先看到的是一些制作精细的裸女蜡像，这些可都是从英国杜莎夫人蜡像馆定制的，还有不少是制服诱惑的主题。此外其中也融入了日本神道教的男根崇拜传统，有供奉男根的小型神社，观众可以在那里祈福夫妻关系和睦。馆内使用了一些电子技术，营造出各种环境下的性场面，也展示了不同国家的性文化。在今天看来，这些展品真是天雷滚滚，包括有性爱超人、男根双节棍之类的展品……

武雄观光秘宝馆是日本坚持时间最长的珍宝馆之一，不过由于长期生意惨淡，多年来入不敷出，目前已经决定在 2014 年 3 月正式闭馆。至于为何秘宝馆会没落？也许是因为 AV 业太发达，大家已经不需要去那种地方脸红心跳地看那种玩意儿了吧(笑)!







月薪 1.6 万日元？日本动画业薪资揭秘



ACG 文化已经渗透到日本社会的方方面面，动漫文化正在深刻地改变日本社会。但是发达的动漫产业并没有给从业者们带来多少好处。关注日本动漫业的读者可能都有耳闻，日本动漫从业者的薪资待遇很低，那么究竟有多低呢？

最近一位自称刚转职为动画人的日本网友在网上吐槽自己月薪只有 1 万 5980 日元，引起了网友热议。“这不是一天的工资，而是一个月的，月薪！”他说，领到工资的时候整个人都惊呆了。

爆料贴中说，他每天太阳还没升起的时候就上班了，下班的时候已经是凌晨。入职三个月总共只休息了半天，每天呆在家的时间不到 4 小时，其中包括了吃饭、洗澡和睡觉。本来找工作的时候看到招聘简章上写的是月收入 18 万日元以上，入职的时候也听说确实有那么多，但实际拿到手的简直低到令人难以置信。

日本 20 岁以上的男性工资一般超过 20 万日元，不到 1.6 万日元的收入确实低到令人难以置信。这位网友的情况可能只是个例，不过根据调查统计，日本动画从业者的工资确实普遍偏低。早在 2009 年，日本动画绘制演出协会公布的调查结果显示，20 岁以上 30 岁以下动画绘制员的平均月收入为 9 万多日元，30 至 40 岁绘制员的年收入最多也只有 13 万日元。很多从业者怀着热爱动画的满腔热忱投身到这个行业，却失望的发现工资都不够养活自己，只能靠父母接济。所以在动画绘制行业，工作未满 5 年即选择离职的比率超过 9 成。

普通动画从业者玉川真吾说，他每天需要工作 12 小时，而月收入只有 6 万日元左右，而他租的单身公寓月租金就要 4.5 万日元。剩下的钱都不够付伙食费和水电费。玉川说，绘制一张电视动画片原稿，只有 200 日元的稿费，他每月绘制 300 张左右。

为什么动画公司会开出这么低的工资？因为动画业虽然看起来繁荣，但实际处境却非常艰难。一位动画制作业者表示，现在动画的每集制作费用已经从 1800 万日元降低到 1300 万日元。由于预算太低，很多动画公司都选择了外包给发展中国家，导致动画业的空壳化。这也是日本动画业离职率高，工资却仍然无法提升的原因。

相比动漫行业，日本游戏业的“薪情”要好得多。虽然日本的传统游戏行业在不断萎缩，但一般大学毕业生刚刚入行都能拿到 20 万日元左右，积累了几年工作经验之后，一般能拿到 500 万日元以上的年薪。待遇较好的任天堂，平均年薪超过 800 万日元。难怪日本动漫业的人才都纷纷往游戏业发展。

萌熊 KUMAMON：身价 1244 亿日元的地方吉祥物

之前的“东瀛采风”栏目已经介绍过，日本的大部分都道府县都有自己的吉祥物，而在这些吉祥物里，名气最大的当属熊本县的萌熊“くまモン”。据日本银行熊本分行最近发布的消息，过去两年来，萌熊给熊本县带来的经济效益高达 1244 亿日元！这也是日本银行首次对卡通角色进行经济价值估算。

由于萌熊的走红，刺激了熊本县人气的提升。据统计，过去两年间，因为萌熊而来到熊本县参加活动的人数增加了 18.8 万人，效益达 12 亿日元。不过最主要的收入还是来自萌熊相关产品的销售，总计达 1232 亿日元。

2007 年 9 月，刚上任不到一年的安倍晋三匆匆下台，而“安倍豆沙包”却因此而销量暴增。原来，在安倍就任首相时，东京都礼品企划制造销售公司“大藤”公司推出了名为“诞生！阿晋”的豆沙包。但是因为安倍内阁丑闻频出，导致支持率低迷，该系列豆沙包的销量不断下跌。之后他们又推出了“不要输！阿晋”豆沙包，其销量为每天 120 盒左右。9 月 12 日，安倍宣布辞职后，因为很多人想要留作纪念，安倍豆沙包就突然火了起来，17 日一天就卖出了 1900 盒，完全是供不应求。

与安倍豆沙包一样，日本的吉祥物往往不是因为角色本身而走红，而是因为某些意外事件。日本的地区型吉祥物有几千个，萌熊是如何从中脱颖而出的？

萌熊的形象诞生于 2010 年 3 月，黑色的身体、红色的脸颊、发呆的眼神……无论从哪个角度看，这个呆萌的家伙都没有太特别的地方。实际上，在金融危机之后，由于各地政府的财政都很困难，因此无法邀请太有名的画师，多数地区设计的吉祥物都很普通，与专业动画公司设计的角色相比往往缺乏灵性，很多角色给人以同人画作的感觉。不过萌熊确实是由专业人士设计。为了改变熊本县名气太低的现状，出生于熊本天草市、担任新干线事业顾问的小山熏堂，提倡发起了“熊本惊喜”活动。作为活动的一部分，他邀请在 Good Design 公司担任设计总监的好友水野学设计一个活动 LOGO，而围绕这个 LOGO 的设计，产生了设计一名吉祥物的想法。2010 年 3 月起，熊本县在日本国内各地的公关活动中都使用了这名萌熊形象。

为了突出“惊喜”这一主题，水野学为萌熊设计了吃惊的表情，这与大多数地区吉祥物的纯粹卖萌形成了鲜明的对比。最初萌熊这个形象并不受欢迎。《朝日新闻》的一篇报道中说，萌熊在宣传活动中出现时，小孩子们看到就跑，有家长抱怨说“这头笨熊天生长着一副吓坏小朋友的脸”。

改变萌熊命运的是 2011 年 11 月举办的全日本吉祥物大赛，萌熊意外获胜。在此之前，萌熊平均每个月能有 100 到 200 单角色授权，而在此之后的它一个月就获得了 640 单授权，此后一路飙升。

萌熊的走红，也有赖于熊本政府所采取的“免费利用策略”。作为萌熊的设计者，水野学认为，其他地区的吉祥物都是围绕当地特产和历史文化特征而设计，只与本地特定企业进行衍生产品合作，导致宣传效果薄弱。因此他说服熊本政府，大幅开放厂商申请利用萌熊结合自家产品推出合作商品，任何企业只要提出申请，并证明其在商品中使用熊本县的农产品，或者内含任何有助于提升熊本县形象的设计，即可免费使用萌熊形象。这种开放政策大大提高了萌熊的曝光度，之后在吉祥物大赛的胜出，更成为一个催化剂，促进了萌熊的人气爆发。

当然，萌熊能有今天的成就，也离不开网络的助力。那一副天然呆的惊讶表情，正好符合日本网友们的恶搞品味，因此它被 PS 到各种恶搞图片、GIF 和视频中，由此成为了一个无人不知的网络形象。熊本县政府也在背后推波助澜，为萌熊赋予了“熊本县营业课长”的职位，让它实际走访各地宣传熊本县，并通过推特、Facebook 等社交媒体记录每天的“差旅生活”。在这一切背后，是一个 10 人的“熊本品牌推进课”，他们负责规划萌熊每天的行程，编写他每天遇到的人





和事以及喜怒哀乐，还有一些特殊事件，比如出差过程中弄丢了自己的腮红，让当地民众帮忙寻找，进一步增加了与网友的互动性。

据市调机构 RJC 的吉祥物调查，2013 年萌熊击败了麦当劳叔叔等经典形象，从 56 名蹿升到吉祥物人气榜榜首。针对特定年龄的消费族群，萌熊无论在好感度还是关联商品购买欲上，都超过了米老鼠与 Hello Kitty 这两大前辈。据统计，目前市面上的萌熊关联商品超过 2 万种。

日本第一艳星：月薪 30 万日元就很满足！



曾出演过《如龙 4》夜总会小姐的坛蜜，凭借着各种活动及娱乐节目的出位表演，如今已赫然是日本的第一大性感女神。这位曾在某新品发布会上公然脱内裤的女星，为了搏出位不惜全裸，却从不拍 AV。也正是因为这样，她才能被日本第十届美丽周评为“最美小姐”。

2013年坛蜜无疑是日本出镜率最高的女星之一，积极参加了各种娱乐节目。尽管日本娱乐圈并不景气，大多数艺人的收入并不理想，但是凭借自己的努力，去年坛蜜的收入达到了 2 亿日元，成为日本最赚钱的女艺人之一。

坛蜜的主要收入来自广告，目前她的每支广告酬劳是 2000 万日元。去年坛蜜在广告这一块上面总共收入了 1.2亿日元。此外还有以坛蜜为名的广播节目，以及每周参加电视综艺节目，也给她带来了 2000 万日元的收入。与她有关的书和年历等，还有另外 2000 万日元的收入。总的算下来，坛蜜每个月参加的节目超过 20 个。把这些收入都加起来，大约是 2 亿日元左右，而坛蜜本人拿到手的，也就是 1 亿日元左右。

年收入 1 亿日元（折合人民币 588 万），对于日本的艺人来说已经是非常不错的了。要知道，日本的第一天团 AKB48，最红的成员如小岛阳菜与大岛优子等的年收入也就是 4000 万日元左右，收入最高的篠田麻里子也仅仅是 5000 万日元，而人气低的成员，一场演出的酬劳也就是 5000 日元左右，连普通的生活开销都不够。难怪日本的许多偶像下海拍 AV，也难怪个个都跑到中国来捞金。要知道，在日本根本不入流的苍井空，到了中国之后仅代言一个网络游戏，就能拿到上千万人民币的酬劳。而在日本艳名远高于苍老师的坛蜜，辛苦劳累一整年，每周十几个节目跑断腿，也只不过拿到 588 万人民币。

对于坛蜜来说，2013 年赚到的这 1 亿日元已经是大丰收了。在 2013 年初，她曾爆料说虽然一个月做了 80 多个节目，但是在经纪公司只是拿固定工资，月收入只有 30 万日元左右，跟普通白领差不多，比起游戏公司的普通职员还要差一截。因为收入低，她只能在东京偏远区域租 7.5 万日元每月的小公寓，每天独自一人坐地铁回家……而即便是这微不足道的 30 万日元月薪，也不是一直都有的。坛蜜知道日本艺人的名气来得快去的也快，她曾表示自己的愿望是能够拿到稳定的 30 万日元月薪。但是在日本娱乐圈，这似乎是一件颇为困难的事。2012 年，日本当红艺人 MISONO 在 TBS 电视台的节目中爆料说自己的月薪只有 20 万日元，随后某娱乐公司经纪人说MISONO 的收入“在我们公司是绝对不会有的高薪”，其他经纪人也表示，大部分经纪公司是“计件工资”，给 20 多岁的艺人按月支付薪水“是无法想象的难事”。

当然，日本并不是所有明星的境遇都很差，比如去年在女星中收入排名第一的绫濑遥，进账约 4.1 亿日元。不过与中国动辄过亿人民币的女星相比，这些日本女星们还是弱爆了……

日本的大部分明星都是快餐型艺人，已经 32 岁的坛蜜也深知这一点。她希望趁着自己当红之时多攒点钱，然后急流勇退，今后做点生意。她一直想经营停车场生意，因为“那样就能悠闲度日”……

日本女性胸围猛增，A 罩杯改卖给男性？

可能是因为饮食结构的变化，也可能是因为丰胸审美感的深入人心，过去几十年来，日本女性的平均胸围正在不断变大。据黛安芬日本分部统计，1980 年过半数女性的胸围为 A 罩杯，而 1992 年之后 B 罩杯的女性最多；1996 年，C 罩杯的女性数量也超过了 A 罩杯，2004 年以后日本 A 罩杯的女性仅有 10% 左右。

日本女性胸围的增长，最主要的原因还是审美观念的变化。在日本的传统文化中，认为女性胸部不宜过大，因为如果胸部过大，穿和服时就容易走样，会破坏美感。而如今，在 ACG 作品中爆乳横行，简直让贫乳族们无地自容。于是丰胸就成为了潮流，无论是手术丰胸、药物丰胸、物理丰胸还是食物丰胸，当大家都朝这个方向前进，平均胸围的增长也就在所难免了。

女性胸部不断增长，那么 A 罩杯岂不是没有市场了？精明的商家想到了一个主意：最近日本某时装品牌发布了一种男士胸罩，其设计风格与普通女性款式大同小异，采用的是背钩式，分为黑、白、粉红三色，全部都是 A 罩杯。与这些男士胸罩相对应的，还有同款式花纹的男士内裤……

众所周知，日本的不少痴汉有女性小内裤收藏癖，同样热衷收藏女性胸罩的痴汉也不少。在某种特殊心理作用下，他们也想体验戴胸罩的感觉。但是因为男性胸围较大，戴上女士胸罩太紧。而这种男士专用胸罩就是大胸围小罩杯的设计，能够妥帖的保护男士的胸部……这款胸罩上市后非常受欢迎，成为该网站连续 5 周最畅销的商品。其顾客不止是日本，来自世界各地的男性都纷纷订购。有些男士表示，胸罩宛如他们护身符，穿戴后安全感十足、可集中精神做事，大大提升工作效率……



文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 anubis

浮光掠影 2013 年度50部电影佳作盘点

时光荏苒，踏入 2014 年，电影界将绽放何种光彩让人充满了期待，而与过去一样，在刚刚过去的 2013 年中，既有不少足以奉为经典的好片，同时也出现了一些浪费人生的渣作，而不知道各位影迷对自己在 2013 年的观影体验是否满意呢？下面为大家精选了 2013 年国内外的 50 部电影进行点评，这些影片基本涵盖了每一个类型，各位影迷可以以此作为参考，寻找自己在 2013 年中的漏网之“娱”。

1. 洛城，没有机密 匪帮传奇



■片名：Gangster Squad
■导演：Ruben Fleischer
■编剧：KWill Beall
■主演：Josh Brolin 、Ryan Gosling、Sean Penn、Nick Nolte
■上映时间：2013 年 1 月 11 日
■预算：6000 万美元
■票房收入：$105,200,903
■ IMDB 评分：6.8

在美国并不算长的历史中，有两个堪称“危险而迷人”的时间节点，一个是上世纪 20 年代的禁酒令时期，它的舞台是芝加哥。另一个则是 50 年代的司法腐败高发期，它的关键字是“洛杉矶”。进入 2000 年以来，黑帮史诗电影持续疲软，再也没有惊世之作的出现。从这个意义上来说，《无间道》的意义并不仅仅之于华语影坛，而且也给老马丁了一次用黑帮片来征服奥斯卡评委的机会。试图从“江湖上最后一个大佬”手中接过衣钵的鲁本·弗雷斯彻，渴望用一部演员阵容更加华丽，预算更加充裕的“洛城扫黑”电影，来复制老马的成功。



影片的名称所指，并非是一群忠实履行“打砸抢”神圣使命的得力马仔。它讲述的是在黑白两道串通一气，地下势力一手遮天，司法正义无法得到伸张的大时代、大都市背景下，一群内心对于法律有着近乎原教旨主义信仰的正能量斗士们以以暴易暴的方式，对黑帮领导层实施肉体消灭的故事。导演极度想让本片具备《公众之敌》、《毁灭之路》等经典的冷峻感与历史厚重感，但无论是对影片气氛还是超级大卡司的控制力都相当缺乏，使得它空有“引领黑帮片全面复兴”的野心，却在具体实施上依然没有摆脱一部穿着黑帮片外衣的枪战片的实质。

2. I have been back！ 背水一战



■片名：The Last Stand
■导演：Kim Ji-woon
■编剧：Andrew Knauer、Jeffrey Nachmanoff
■主演：Arnold Schwarzenegger、Forest Whitaker、Johnny Knoxville、Rodrigo Santoro、Luis Guzmán
■上映时间：2013 年 1 月 18 日
■预算：3000 万美元
■票房收入：$48,050,299
■ IMDB 评分：6.5

由于美帝严重的“体制问题”，从加州州长这一封疆大吏位置上退下来的施瓦辛格没法以老干部的姿态四处游山玩水，颐养天年，也不能以“德艺双馨的老艺术家”的身分来开创事业第二春。一方面是

"生活所迫"，另一方面是那声给影迷们的承诺——I will be back，66岁的阿诺真的回来了。在《背水一战》中，他不再是《敢死队》中露把那老脸，然后被各种戏谑的高级龙套，而是直接走上了火力全开的生猛节奏。虽说这次他饰演的也许是个人从影以来最低调，最不起眼的小人物——一名处于"退休留用"状态的西部老警长，但火爆场面绝不亚于此前的任何一部作品，以各种拒绝替身的真实镜头,回答了"州长老矣，尚能饭否"的质疑。作为一部真正意义上的回归之作，阿诺很清楚自己的定位，这个传统、老套、坚守原则的西部小镇警长对自己真是一个再合适不过的角色。在动作场面的处理上，韩国导演金知云并没有因为阿诺的年事已高而用大量"老头耍大枪"的特写镜头将观众糊弄过去。西部片的放荡不羁，公路片的速度快感，还有猛男动作片的拳拳到肉，在本片中一应俱全，可以看成是Old-school美式动作片的集大成之作。



3. 打不死的小强 +1 无敌帕克



■片名：Parker
■导演：Taylor Hackford
■编剧：John J. McLaughlin
■主演：Jason Statham、Jennifer Lopez
■上映时间：2013年1月25日
■预算：3500万美元
■票房收入：约4000万美元
■ IMDB评分：6.2

只要看到本片的男主演——杰森·斯坦森，我们就可以立刻知道电影一定是动作片，讲的一定是一个长着络腮胡子，一身腱子肉，很能打，很会开车，说着一口伦敦Cockney屌丝口音的主角一边宰人一边泡妞的故事，甚至连故事的走向都能略知一二——开场一定是主角丢了一件宝，自己被打至半死不活状态，然后一步一步逆袭，最终害他的坏蛋全部被宰杀干净，帮他的基友全部飞黄腾达，主角抱着美人与大把钞票归。然后换了名字，找另外一个剧组再次讲述昨天的故事……《无敌帕克》与杰森此前作品惟一的区别，就在于强插了两段感情戏。当然，真正喜欢杰森的观众，是不会介意他的"戏路"如此之窄的。他就是蒂尔·施威格和尚格云顿精神的正统继承人，我们之所以要看贴着Jason Statham标签的一个个无脑故事和生猛爆爽的动作场面，就是冲着这个名字。惟一的期待，就是像《精英杀手》、《闪电》、《怒火攻心》这样能够让人眼前一亮的B片能够更多一点。



4. 史爷爷的精神穿越之作 赤警威龙



■片名：Bullet to the Head
■导演：Alessandro Camon
■编剧：Alessandro Camon
■主演：Sylvester Stallone、Sung Kang、Sarah Shahi
■上映时间：2013年2月1日
■预算：5500万美元
■票房收入：$23,240,946
■ IMDB评分：5.8

凭借两部《敢死队》，史爷爷集结了一批昔日的动作名星，致敬了动作片的青葱岁月，也向影迷们发出了重装上阵的宣言。而在《赤警威龙》中，他则表达了自己不但能够重出江湖，而且依然可以为已经陷入穷途末路的动作片注入革新的力量——龙爷我不靠拿包括自己在内的一干动作片老头子开涮，不靠耍贱卖萌、自我吐槽与不停搬用老梗的方法，也一样可以站着就把钱给挣了。在上世纪80年代动作片的黄金岁月中，史泰龙之所以能够压制阿诺，长期把持动作巨星的头把交椅位置，靠的就是自己的文艺功底。《第一滴血》中悬崖峭壁的纵身一跃一越时所展现的反体制精神，《洛奇》的每一次鼻青脸肿后的不屈眼神，龙哥将动作片赋予了更多的人文关怀与反思。相比之下，阿诺的电影更显土豪气质，靠的就是商业与技术的包装。因此，论质地，龙哥的作品更有深度和内涵。这也是他为什么要利用本片，来带领观众追忆往昔的原因。

2013年初,阿诺德施瓦辛格《背水一战》，布鲁斯威利斯《虎胆龙威5》，史泰龙《赤警威龙》。三位动作老头纷纷发新片，不禁让人觉得好莱坞动作片明星是否也青黄不接。三部戏不约而同的都出现了一个自嘲式的关键词"Old！"只是史爷爷的Old更多体现在怀旧，正部影片的节奏、影调、动作场面的设计，都是80年代的风范。与《敢死队》和12月上映的《金蝉脱壳》相比，《赤警威龙》的娱乐性不高，但它却体现着经历过时代大潮洗礼之后的史泰龙的觉悟：有生之年，坚守自己的风格远比所谓的"转型"要更重要。



5. "医疗体制问题"的另类解读 副作用



■片名：Side Effects
■导演：Steven Soderbergh
■编剧：Scott Z. Burns
■主演：Jude Law、Rooney Mara、Catherine Zeta-Jones、Channing Tatum
■上映时间：2013年2月8日
■预算：3000万美元
■票房收入：$60,288,363
■ IMDB评分：7.1

现代社会的高压力，使得许多人身心疲惫，当你患有失眠健忘、情绪不稳，甚至时常歇斯底里的时候，接下来会有两个解决方案——去看心理医生（psychologist），或者是精神科医生（psychiatrist）。前者主张"心病还需心药医"，由于精神药物都伴随着一定的副作用，因此他们通常主张药物只是辅助治疗手段（前提是这个医疗体系

中没有医药代表和药品回扣这两项特色事物），后者则主张依靠器械和药物治疗——简单点说就是难言之隐，一电（嗑）了之。由于心理治疗方式费时费力，性价比极低，即便在西方社会完善的医疗保险体系下，也属于“无法报销”的范畴，因此老百姓大都选择表面上疗效好，见效快的方法，这也是我们为什么经常在美剧中看到主角起床之后做的第一件事情，就是从卫生间橱柜的隐秘角落中拿出一个没有贴标签的药瓶，然后把大把大把的胶囊状物体往嘴巴里面灌的原因。把心理疾病当成了精神病来治，最终也催生了精神药物泛滥这一普遍性的社会问题。



《副作用》把这一话题与希区柯克黑色悬疑剧的模式有机结合，为我们创造出了一部融悬念、犯罪与心理于一体的黑色电影，包括重要角色领盒饭和情节连环反转的设置，也与《惊魂记》如出一辙。虽然本片对药品滥用这一问题的批判点到为止，但创造出的故事冲击还是能够让心理惊悚片的老手们倍感惊喜。本片是斯蒂芬·索德伯格的封镜之作，他放弃了以往最为擅长，也是最不讨人喜欢的网格化平行叙事手法，带来了一部标准意义上的商业电影，同时在镜头运用和灯光效果等等长项上也继续维持了以往的高水准发挥。纵观索德博格这几年的选材，似乎都在刻意回避主流市场，真正拍出来的效果不是无比做作，就是像《传染病》这样如同一杯白开水。本片的优异表现，甚至让我们期望他关于“今后不会再拍摄院线放映的电影”的承诺，仅仅只是口碑营销的一种手段。

6. 歌舞版的“猫鼠游戏” 26个特殊劫匪



■片名：Special 26
■导演：Neeraj Pandey
■编剧：Neeraj Pandey
■主演：Akshay Kumar、Kajal Aggarwal、Jimmy Shergill、Manoj Bajpai
■上映时间：2013 年 2 月 8 日
■预算：640 万美元
■票房收入：约 1600 万美元
■ IMDB 评分：7.8

纵然“三哥系”电影近年来异军突起，也在我国培养出了规模庞大的影迷，但还是有不少人持有偏见，“演着演着就又唱又跳“的歌舞片误读，应该是根本的原因。其实我们可以这样想：歌舞场面之于印度电影，就像追车、枪战、滚床单这三大件之于好莱坞商业大片的地位差不多。必须要把本片推荐给对宝莱坞电影有偏见的原因，一方面是因为它的歌舞场面从头到尾只有两段，另一方面在于它的剧本相当接地气——讲的就是我们所熟知的由小偷 / 老千所 / 二奶反腐故事。同为“高智商犯罪”，美国人强调的是悬疑、紧张气氛，为了突出主角爆表的 IQ 值，总是把反派打造成蠢上加蠢的废物。韩国电影则充满了愤怒，甚至是戾气，玩到最后，主角都要拉下脸来抄真家伙硬干。而在三哥们的操作之下，对社会现实再深刻的揭露与讽刺，都是在一片歌舞升平和露齿的笑容中进行的。本片的也相当值得我们反思与玩味：它所再现的真实历史事件（印度官僚体制渗入骨髓深处的腐败）自然无需多言，甚至某些习惯叼飞盘的社论家们可以将其当成是验证“民主体制照样腐败”等等论点的例证，而影片的素质，却是给国产电影导演们敲响了警钟：如果能够把本片剪辑得更加紧凑一点，让它更加于国际主流审美接轨，那么它绝对可以让那些靠装疯卖傻的国产喜剧片们集体自裁。



7. 一具叫做“死硬”的行尸走肉 虎胆龙威5



■片名：A Good Day to Die Hard
■导演：John Moore
■编剧：Skip Woods
■主演：Bruce Willis、Jai Courtney、Sebastian Koch、Yuliya Snigir
■上映时间：2013 年 2 月 13 日
■预算：9200 万美元
■票房收入：$304,654,182
■ IMDB 评分：5.4

在汇聚着最强动作场面设计、特效、替身与编剧团队的好莱坞商业电影流水线上，想让过气动作巨星在大银幕上重回巅峰，并不是一件多么困难的事情，只要主人公没有到摩根·弗里曼这把年纪就好。“老年动作片”成功的关键，就在于如何能够把“老而弥坚”表现得合情合理，令人信服。从这个层面上来说，“死硬 5”的剧本还算是有点亮点，它借鉴了《飓风拯救》的人物关系架构和故事模板，在“异域救子”的基础之下，老约翰的儿子——由新时代打星杰·科特尼饰演的男二号也不是省油的灯，死硬两代人对“上阵父子兵”的实践，保证了本片的火力强度与密度足以完虐 2013 年度的任何一部动作片。

“死硬”系列的动作场面想来走的就是低科技路线，这是因为约翰·麦克莱恩的“危机干预技巧”永远都是 Old-school 风范，任凭对手如何发展，自己永远都是简单粗暴，但最终结果却相当奏效的方法来打得坏蛋们满地找牙。导演 John Moore 并没有被时下动作片中流行的伪军事纪实与“伯恩流”弄晕头脑，他依然贯彻了标准的“死硬”思路——一身土汗衫儿，一把没剩下几发子弹的小枪，外加一副打不烂，压不断的铮铮铁骨，就是老约翰的全部家当。

尽管从动作场面来看，“死硬 5”依然透露着传统的味道，可真正喜爱这个系列的观众，却发现那个熟悉的约翰已经死了，大银幕上只剩下被导演贴上 Jack McClane 标签的布鲁斯·威利斯老爷爷。观众之所以爱这 John 个角色，首先因为他是猛人，但不是超人，论伤害输出和防守数值，基本上只是比杂鱼高那么一丁点。他之所以能对几百倍于自己的敌人发动逆袭，靠的就是自己的意志力，靠的就是胆子，套用伟人的语录，就叫做“战略上藐视对手”。同时，他又能在具体的行动实施时做到粗中带细，靠脑子来战胜对手。而在“死硬 5”中，我们只是看到一个老头子在枪林弹雨中直挺挺地要大枪，然后敌人应声倒逼，各种惨死——这已经不叫 Die Hard，这叫做 Die Impossible！



8. 杀手少女养成日记 斯托克



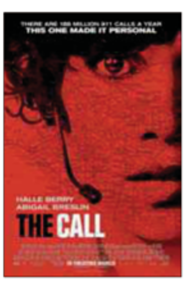
■片名：Stocker
■导演：Park Chan-wook
■编剧：Wentworth Miller
■主演：Mia Wasikowska、Matthew Goode、Nicole Kidman、Dermot Mulroney
■上映时间：2013 年 2 月 13 日
■预算：1200 万美元
■票房收入：$12,066,345
■ IMDB 评分：6.8

本片的灵感来自于于希区柯克于 1943 年完成的“Shadow of a Doubt”，它讲述了一座阴森宅邸中发生的“鬼父（叔）当道，爱恨相杀”的变态伦理故事：孤僻少女斯托克的父亲在她 18 岁生日当天不幸去世，她将自己的恋父情结寄托到自己的叔叔查理身上，这个英俊、成熟而又浑身散发着神秘气质的长辈，彻底改变了她封闭的生活。叔叔与母亲的暧昧让自己第一次感受到了属于女性的嫉妒感，而叔叔杀死试图侵害自己的不良少年，又让自己产生了无比的快感。正当斯托克准备将自己托付给这个中年男人的时候，她却以外地发现自从自己出生的那一刻开始，叔叔就在关注着自己。

本片是韩国导演朴赞郁执导的首部英语电影，包含了他个人的独特风格。影片用色彩明艳，娴熟的镜头运用创造了华丽的外观，而内在表达的却是这个变态家族黑暗的内心世界。DNA 中关于邪恶的遗传密码，让一家人在团聚的时候开始了疯狂地自相残杀，且将这份恶向外扩散，所触及者无一逃脱厄运。一个中产阶级家庭，看不到互相的温馨与关爱，只有无边的戾气，让人不寒而栗。本片的剧本出自《越狱》主角“史高飞”的手笔——就是刚刚宣布了出柜的米帅，这种扭曲的剧情，也会让我们释然——果然是只有基佬才能写出来的故事。



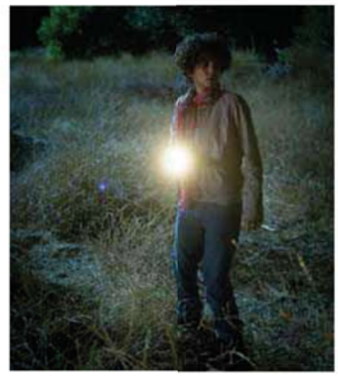
9. 保命还靠“糯鸡鸭” 致命呼叫



■片名：The Call
■导演：Brad Anderson
■编剧：Richard D'Ovidio
■主演：Halle Berry、Abigail Breslin、Morris Chestnut、Michael Eklund、Michael Imperioli、David Otunga
■上映时间：2013 年 3 月 15 日
■预算：1300 万美元
■票房收入：$68,572,378
■ IMDB 评分：6.4

本片可以归入小成本惊悚片题材电影的一亚类型——电话惊悚片的范畴之中，其特点就是对拍摄条件几乎没有任何要求，只要一个主演外带几个龙套即可，甚至向像《活埋》这样，只需要主演的一张老脸即可。场地空间被高度压缩，一间密室，一个电话亭，甚至是一具棺材就是全部场景，必备的道具只需要一台电话。其剧情模式是主角被胁迫，有生命危险，身边有电话（但通常只有最基本的通话功能，连电话拨给了谁都不知道），大 BOSS 不知道（或者装作不知道）主角在打电话，主角惟一的生存希望就是通话的人来救他（或者是让杀手暂时不要取走自己的小命，如《狙击电话亭》）。由“黑珍珠”哈利·贝瑞主演的《致命呼叫》算不上低成本，可编导们并没有像《保持通话》（翻拍自 Cellular）那样，将钱烧到违和感严重的追车与枪战场面上，它的构思相当巧妙：主角是一名有着严重心理负担（由于接线工作失误导致受害人惨死）的 911 接线员，与以往受害人角色联系到的路人甲相比，她的行为受到强烈的正义感与职业道德的趋势，她有着应对各种紧急情况的专业知识，更重要的是，她是整个洛杉矶治安信息网的主人，对警队的行动拥有间接指挥权，这样的斗智斗勇，无论是规模还是节奏都是同类型影片中所没有过的。

电话惊悚片的脑残粉，肯定就是手机控们，因为通过此类影片，我们可以认识到玩手机不但能够与犯罪分子作斗争，为社会稳定、世界和平出力——是哪个混蛋把“废物”一词与“只会玩手机”等同起来的？不过出生于 2013 年的这部《致命呼叫》，依然在回避这样一个问题：在连蹲马桶都讲 Lifestyle 的全新时代，将一只智能手机（哪怕是充话费送的那种）交到受害人手中之后会发生什么……没准根本就轮不到英勇的公安干警在女警花的带领下深入虎穴，犯罪嫌疑人的变态活动直接就给受害人微博直播了吧！



10. 孤身化解“逆向斩首”危机 奥林匹斯陷落



■片名：Olympus Has Fallen
■导演：Antoine Fuqua
■编剧：Creighton Rothenberger、Katrin Benedikt
■主演：Gerard Butler、Aaron Eckhart、Morgan Freeman、Angela Bassett、Robert Forster、Cole Hauser
■上映时间：2013 年 3 月 22 日
■预算：7000 万美元
■票房收入：$161,025,640
■ IMDB 评分：6.5

封闭空间被坏蛋占据，看似靠谱的保全系统被瞬间瓦解，由于反派手中掌握有 VIP，任凭外面千军万马，也奈何不得。惟一的希望，就是歹徒们在大清场时遗漏掉的强人主角。剩下来的故事，就是孤胆英雄只身对抗，将恐怖分子挨个打靶。如此格局的动作片已经形成一个数目不小的亚类型，《虎胆龙威》、《王牌对王牌》均是其中的翘楚，它们证明了小成本、小空间内一样可以拍出大场面。本片将此类型影片中常用的银行、写字楼换成了白宫。虽说白宫已经在好莱坞特效师的手中无数次地化成了渣渣，但绝大多数都是从旁观者的视角表现，用不到 10 秒钟的镜头来表现外星战舰的激光、被海啸卷起的航母是如何将美利坚的心脏击垮，哪里像生猛无比的本片那样，将特勤局干员、总统幕僚和政府高官统统宰了个遍，让观众跟着子弹和横飞的血肉进行了一次白宫探访之旅。不仅如此，



恐怖分子还将火力迎向了首都中轴线周围的围观群众。获得第 12 届华盛顿影评人协会奖“华盛顿特区最佳写照”奖，这是实至名归啊！

当然，“封闭型动作片”的最大魅力就在于小格局下所蕴含的强大张力，一旦钱袋子鼓了之后用来烧制大场面，则叙事的逻辑和设定细节自然也经不起任何推敲了。喜欢本片的人，大体可以分两类，一是只图看个热闹，反正这种死一老票人，炸烂一堆建筑物的无脑动作片不会没人喜欢。另一类则是那些臭军迷们，他们会在观影过程中不断总结影片的“不科学之处”，从白宫的防御布置、总统的保卫机制到核弹发射授权流程都能给喷个底朝天，以此来直接证明编导的弱智与自己的“专业素养”，岂不知自己与属于给骗了还乖乖掏钱的主——说编导真的是傻子的人，自己又何尝不是了？

11. 歌舞片导演创造的动作奇观 特种部队：全面反击



■片名：G.I. Joe: Retaliation
■导演：Jon M. Chu
■编剧：Rhett Reese、Paul Wernick
■ 主 演：Dwayne Johnson、Bruce Willis、D.J. Cotrona、Byung-hun Lee
■上映时间：2013 年 3 月 27 日
■预算：1 300 万美元
■票房收入：$375,740,705
■ IMDB 评分：5.9

作为一部玩具产品改编电影，四年前的《特种部队》就已经让我们见识到了它不靠下三滥的笑话与女主卖骚特写镜头，也可以填满动作场面期间的垃圾时间，并且依靠丰满的故事与人物来撑起全片的框架。四年之后的《特种部队 2》理应创造更多的辉煌，然而由于派拉蒙和米高梅已经拿不出太多的钱，“特 2”也从 AAA 级投资跌入了 B 片级别。本片的第一观感，就是科技含量大打折扣，再也看不到第一集的巨型地下基地、飞空艇、巴黎街头外动力骨骼追逐战这样的大场面，就连反派易容变身的特效也相当阳春。但另一方面，在成本急剧缩水的前提下，本片却依然在视觉效果上做到了对得起观众，找以歌舞片起家的华裔导演朱浩伟执导本片，算是用对了人。就像当年的《舞出我人生》那样，论排场，它没法和《红磨坊》比，它的优势在于动作（舞蹈）场面的朝气与洒脱。这一特色，也被“特 2”全面继承。肉搏打斗场面，主要是依靠由李秉宪饰演的白幽灵领衔的“忍者队”完成，东方武术的意境不仅靠东亚土著人士来体现，就连一干参演本片的彪形大汉们，在动作指导的调教之下也一样玩得有模有样。



12. 硬件过硬，软件太软 遗落战境



■片名：Oblivion
■导演：Joseph Kosinski
■编剧：Karl Gajdusek、Michael DeBruyn
■主演：Tom Cruise、Olga Kurylenko、Andrea Riseborough、Morgan Freeman、Nikolaj Coster-Waldau、Melissa Leo
■上映时间：2013 年 3 月 27 日
■预算：1 200 万美元
■票房收入：$286,168,572
■ IMDB 评分：7

《遗落战境》是 Joseph Kosinski 的第二部科幻片（同时也是第二部电影）作品，此前他的职业生涯都是围绕广告与 MV，如何依靠视觉系路线来让观众的眼睛吃冰激凌，这自然是看家本领。开篇之后的三板斧——荒凉的废土世界观、苹果风格的人类定居点设施，以及固定轴气泡式座舱设计的单人飞行器，都让人啧啧称奇——说本片是继《黑客帝国》之后科幻元素最具设计感的影片，这是一点也不为过的。

然而，视觉系导演本身不擅长表现好剧本的先天不足，也在本片中显露无疑。从本片使用的末世求生、克隆人、自我与本我的思辨，还有佛洛依德式精神分析等等元素编排的主题来看，Joseph 的确有着不小的野心。只是由于掌控力和执行力实在欠缺，我们实在无法与影片试图传达的深邃思想产生共鸣，只是不断地产生《月球》、《黑客帝国》、《机器公敌》、《第六日》、《全面回忆》等科幻经典的既视感。即便如此，光凭优秀的机械与建筑设计，科幻迷依然能够有所收获。



13. 可有可无的3D恐龙逃亡秀 侏罗纪公园3D



■片名：Jurassic Park 3D
■导演：Steven Spielberg
■编剧：Michael Crichton、David Koepp
■主演：Sam Neill、Laura Dern、Jeff Goldblum、Richard Attenborough、Bob Peck、Martin Ferrero
■上映时间：2013 年 4 月 5 日
■预算：6300 万美元
■票房收入：$1,029,153,882（含原版）
■ IMDB 评分：8.2

自从詹姆斯·卡梅隆为电影表现艺术引入 3D 革命以来，3D 电影大体可以做如下两种类型：一是专为 3D 而生的视觉系极品，每一个镜头，每一次动作设计都是为了立体观感而生的视觉系极品，代表作正是卡大神的“阿凡达”。另一种是 3D 不 3D 反正都差不多，这个就不用代表了，因为有大量沽名钓誉的骗钱之作。按照着这种分类方式，今年 4 月份以 3D 方式重新包装再映的《侏罗纪公园 3D》的确要归入第二类的行列——在阔别二十年之后再度走入影院欣赏电影工业历史上的这场技术革命神作的观众，看的根本不是 3D，而是回忆。因为即便是鸭嘴龙草原狂奔、霸王龙追逐吉普车这两个名场面，我们也不会看出这些大怪兽会冲出屏幕，扑向观众席。

但即便并不是原生立体效果，《侏罗纪公园 3D》的观感也要完秒《泰坦之战》之流，斯大爷早在 CGI 技术的先期运用时代，就在镜头和场景调度上表现出了充分的前瞻性，直到看罢“新版”之后，我们才知道斯大爷当年对每一次的景深，每一个虚焦镜头，每一个大仰角镜头的拿捏，原来都是为了“火星科技”的到来而预制的。即便你已经能够是一个对本片有过几十周目，对演员台词倒背如流的绝对真粉，3D 版也会带给你层出不穷的惊喜，将本片的“隐藏属性”完全展现出来。



14. 社交网络时代的“撞车” 断线



■片名：Disconnect
■导演：Henry Alex Rubin
■编剧：Andrew Stern
■ 主 演：Jason Bateman、Hope Davis、Frank Grillo、Andrea Riseborough
■上映时间：2013 年 4 月 12 日
■预算：不明
■票房收入：$2,131,396
■ IMDB 评分：7.6

社交网络时代，人们的距离被无限缩短，套用一句电信运营商广告词，就叫做“让你珍视的一切不再遥远”。但在旧的Lifestyle被打破，新的又尚未完全建立的时候，一些社会问题也随之出现。 虚拟与现实空间的认知混乱，让物理方式的情感交流被彼此双方用两根大拇指对着触屏打字所代替，一张看似连着的网，一转眼似乎又都断得支离破碎。留待我们去思考，网络在我们的生活该是什么地位，该如何对待。《断线》与所有在新技术面前持保守立场的电影持有类似的主题：离开犹如毒品一样麻醉失意者的移动互联网，拥抱你永远也不需要连线，无需耗费流量就能登入的友情、亲情之网。作为一部拍给“逃叫兽”眼中的那些网瘾患者们看的电影，这种主题本身就是值得商榷的，因为任何事物都有两面性，颠覆生活方式的新技术更是如此。不过你也很难说本片的说理是错的，我们的生活中的确出现过太多玩手机玩得掉沟、玩到六亲不认的神人了。因此如何把说教的过程做到让观众感同身受，就非常考验导演的叙事技巧了。



也正是因为微博上那点事已经被英剧《黑镜》差不多都说完了，走“接地气”路线的《断线》干脆克隆了 78 届奥斯卡最佳影片《撞车》的多线并行叙事手法，将镜头对准了彼此生活平行，各自生活却又深陷互联网而无法自拔的普通人。本片难能可贵之处在于不露声色地将这些问题真实呈现，而没有以仲裁者的身分去批判、去解决这些问题，或许这些问题会永远伴随着我们，永远没有最佳的解决办法。也正因为这些问题的存在，人类社会得以不断发展。

15. 解“甲”归田 钢铁侠3



■片名：Iron Man 3
■导演：Shane Black
■编剧：Drew Pearce、Shane Black
■主演：Robert Downey, Jr、Gwyneth Paltrow、Don Cheadle、Guy Pearce、Rebecca Hall
■上映时间：2013 年 4 月 14 日
■预算：2 亿美元
■票房收入：$1,215,439,994
■ IMDB 评分：7.4

“妇联”让所有超漫英雄片的观众们都发出了这样的感慨，以后的各路“超人”们的 Single Player 怕是没法玩了。为此将高高在上的“战神”还原为寻求自我突破的人，这几乎成为了惟一可行的编剧思路。就像我们在 IM3 预告片中所了解的那样，尽管纽约之战的“杂兵战”中贡献了主要的伤害输出，并且以救火队员的姿态解决了整个行动中的危难时刻，还赔上了自己的老家——史塔克大厦，最终把外星人赶回了异次元空间。不过在这次经历之后，来自未知的强大力量还是让托尼夜不能寐，最终自己把自己折腾成了神经病——终日研发新的战衣，好应对更为强大的地球入侵者。因为他的内心已经告诉自己，离开了这身铁皮行头，自己就是个P。是的，一个人即使是英雄，但是他终究是一个人，会有挫折、烦恼、失败的。也遇到了自己无法企及的高峰，也遇到了精神层面的麻烦。而面对这一切，有人陪他一起走过，最终共度难关，这才是最重要的，这种主题不仅符合美国社会的主流价值观，而且“钢铁侠”漫画的主旨之一确实是托尼斯塔克的自我怀疑。

然而，在真粉的眼中，IM3 这次在主题设置上的确是玩脱了。在原著漫画中，托尼从未怀疑过自己创造技术的实力，任凭敌人再强大，把自己打得再鼻青脸肿，只要还能动，这位“机械师”回过头来都能制造出完爆敌人的装备出来（电影第一集在阿富汗山洞中制造原型战衣体现出了这一作风）。托尼斯塔克所真正恐惧的，是自己的精神被装甲束缚，让自己变成一具只知道无战衣不能活的行尸走肉，让内心的黑暗面被无限的技术力释放出来，而不是像本片那样要刻意证明一个“裸奔”状态的自己同样也是钢铁侠。从本片的大结局来看，漫威为 IM 三部曲画上句号的意图已经非常明显，接下来将会是其他超漫英雄的巡回演出，以及万众瞩目的“妇联 2”。至于“史塔克”家族的命运，我们只能去即将在今年春季播出的 HBO 奇幻巨制《权力的游戏》第三季中去继续关注了。



16. 迈克尔·贝的“文艺”小品 付出与收获



■片名：Pain & Gain
■导演：Michael Bay
■编剧：Christopher Markus、Stephen McFeely
■ 主 演：Mark Wahlberg、Dwayne Johnson、Anthony Mackie、Tony Shalhoub
■上映时间：2013 年 4 月 26 日
■预算：2600 万美元
■票房收入：$86,175,291
■ IMDB 评分：6.5

迈克尔·贝对影评人扣在自己头上的“爆炸导演”、“放烟花专家”等等绰号曾经这样评价：“我不是脑科大夫，完全不负责在电影中给观众灌输什么狗屁思想，只要他们离开影院座位之后觉得一切都还值就行了”，他是这样说的，也是这样做的，并且数十年如一日。然而在长年以来的狂轰滥炸，尤其是近年来在大机器人们反复掐架的连环秀之后，就连贝导也出现了审“爆”疲劳的情况。在“变 4”投拍前夕，贝导终于得到了一个怎么看都像是为此时的自己以及影迷们度身定制

的剧本。《猛男抢钱团》讲的就是一帮四肢发达、头脑简单，被类固醇与成功学整得五迷三道的肌肉男坑抢拐骗的故事。基于贝导的习惯，马克、强森一帮猛男的出演，想把本片打造成《偷天陷阱》或者说今年的《惊天盗魔团》这样充满智慧与浪漫精神，也的确是有些勉为其难——过程自然是要射上个几千发子弹，用完几百公斤炸药，在爆掉一堆车才算完事，不过对细节和对故事的重视，却又是贝导职业生涯中最符合“小清新”标准的一部作品了。

也正是一群智残身不残的壮男在捣鼓出来的这个抢钱计划中，搞不出多么完美的布局，全片的笑料与反讽包袱，正是在这群除了开火就是张开臭烘烘的嘴巴开喷的无脑爷们的误打误撞所引发的。脱离了巨额投资与票房压力的贝导真的“玩”起电影来，居然也如此精彩，我们甚至会产生这是《低俗小说》威力加强版的错觉。



17. 这个杀手十分冷 冰人杀手



■片名：The Iceman
■导演：Ariel Vromen
■编剧：Ariel Vromen、Morgan Land
■主演：Michael Shannon、Winona Ryder、Chris Evans、Ray Liotta
■上映时间：2013 年 5 月 3 日
■预算：1000 万美元
■票房收入：$1,969,193
■ IMDB 评分：6.8

Richard Kuklinski，上世纪八、九十年代活跃在西方世界的职业杀手，被捕后在庭审时宣称自己一共杀死了两百七十人，这是检方认定受害人数的一倍多。他的血色传奇可以让大银幕上出现过的那些以装B为第一要务的杀手们看起来像是热衷过家家的小P孩：Kuklinski 从不拘泥于一种刺杀方式，投毒、狙击、肉搏……一切都是为了终结目标为目的，正所谓杀无定法，如同艺术签名式的犯案手段，无疑是将各国警方的注意力都往自己身上汇聚。他最狠的一招，就是将受害人的尸体冻成冰，从而掩盖死亡时间，让追查者永远也无法掌握自己的行动规律。



除了精湛的“职业技巧”以外，他还以自己的生活方式，指出了大银幕中那些清心寡欲、不苟言笑，行头只有一副墨镜外带一杆狙击枪的杀手形象是多么可笑——将职业杀手描述成一匹不食人间烟火的独狼，这固然可以让他们摆脱感情的束缚，但如果没有家庭生活所带来的温暖与动力支持，任何硬汉迟早都会在这种血雨腥风的人生旅途中彻底崩溃。Kuklinski 对家人的爱超出了常人所想象，他杀人如麻，即便最后在法庭上面对受害人的家属，脸上也没有流露出一丝忏悔的表情，惟一让他牵挂的就是自己的妻儿——让他们衣食无忧，这也是在他数十年如一日的“职业生涯”中惟一的动力。

18. 与“战斗民族”一道横冲直撞 速度与激情6



■片名：Fast & Furious 6
■导演：Justin Lin
■编剧：Chris Morgan
■ 主 演：Vin Diesel、Paul Walker、Dwayne Johnson、Michelle Rodriguez、Jordana Brewster
■上映时间：2013 年 5 月 7 日
■预算：1.6 亿美元
■票房收入：7.89 亿美元
■ IMDB 评分：6.8

2001 年北美暑期档票公映的《速度与激情》之所以能成为黑马，并且开创出一个号召力保持十几年之久的黄金品牌，靠的就是把“香车 & 美女”这两个汉子们最中意的元素整合，发挥到极致。赛车与警匪两大题材，竞速与动作场面，两个各为其主，却又在“Need for Speed”的共同追求上惺惺相惜的基友主角……这些构成了 FF 系列的招牌元素，并且一直沿用至今。在由华裔导演林诣彬掌舵这一系列之后，赛车的竞技元素已经逐渐被冲撞、爆炸所取代，赛车更像是一种用于输出暴力破坏场面的道具，如果用 RAC 游戏来类比，就好像是《极品飞车：地下赛车》变成了《火爆狂飙》(Burnout)。到了第五集，干脆已经把赛车当作了配菜，直接转型成 ACT 和 FPS 了。当然，这种变化是无可厚非的，毕竟影片的投资已经比第一集时增加了十倍，制片方需要更多的爆米花元素。

FF6 无疑是系列过往卖点的一次全方位升级：主角团队不再是一群游走于灰色地带的小毛贼，他们已经被成功招安为了“官军”，投入到以往只有 CIA、USSOCOM 才有资格执行的跨国反恐怖行动之中。与单纯的赛车题材电影相比，彻底与以往的竞技路线做切割，最大程度地展现暴力与动作场面，这才是范·德赛尔们最应该干的事情。



19. 蓝天工作室的野望 森林战士



■片名：Epic
■导演：Chris Wedge
■编剧：William Joyce、James V. Hart
■主演：Colin Farrell、Josh Hutcherson、Amanda Seyfried、Christoph Waltz、Aziz Ansari
■上映时间：2013 年 5 月 24 日
■预算：9300 万美元
■票房收入：$267,889,722
■ IMDB 评分：6.7

与皮克斯与迪士尼相比，蓝天工作室的卡通作品长期以来都处于二线地位，不过既然在两巨头的竞争和联合打压之下能够生存下来，并且推出像《冰河世纪》、《霍顿与无名氏》这样别具特色的族作品，究其根本，在于它们对动物与自然环境的卡通化再现有着独到的理解。像“里约”里面的几只“愤怒的小鸟”就能撑起整部戏，“冰河”中一只追寻松果就能串起整个系列，这是其他卡通厂商根本做不到的。

也正是因为这个原因，《森林战士》看起来有点自废武功的味道，因为它首度放弃了“兽”，转而以“人”充当主角，表现森林世界中各种部落在邪魔力量入侵时的斗争

史诗，从剧本上已经完全逃脱了以往几只屌丝生物一面冒险一路卖萌的故事套路，不仅是迪士尼化了，而且更像是追求《阿凡达》，乃至《魔戒》这样的庞大架构——其实，Epic 这个片名，已经将蓝天工作室的野心表露无遗。在美术风格上，制作方将自己的优势项目发挥得淋漓尽致，光影与细节的掌握胜似实景，一反美式粗犷的画风，接近精致的日式风格，完全可以将其称之为美版的《借物少女》。对拟人化动物角色的表现也继续有高水准发挥，甚至给人以喧宾夺主之感。



20. 听魔术白痴讲述魔术的奥秘 惊天魔盗团



■片名：Now You See Me
■导演：Chris Wedge
■编剧：Ed Solomon、Boaz Yakin、Edward Ricourt
■主演：Jesse Eisenberg、Mark Ruffalo、Woody Harrelson、Mélanie Laurent、Isla Fisher、Dave Franco
■上映时间：2013 年 5 月 30 日
■预算：7500 万美元
■票房收入：$351,723,989
■ IMDB 评分：7.3

凡是呈现于视觉上不可思议的事，都可称之为魔术。而下工夫去学习，然后让人们去观看这种不可思议的现象，就是魔术家。从这个意义上来说，魔术与好莱坞奇观电影的本质是相同且相通的，这也是为什么魔术题材为什么如此深受好莱坞编导们青睐的原因之一。奇幻、悬念、动作、阴谋、复仇等等元素，均可以借助一个个魔术师身分的角色们进行施展，也能让观众在正反派们高智商的斗法中得到全方位的享受。

《惊天魔盗团》正是魔术片的代表，它包括了犯罪，警匪，推理几种电影类型，用魔术进行了整合。几场重头戏中，以“天启四骑士”自居的主角团队们在五彩斑斓的舞台上，在目眩神迷的灯光中一面尽情施展自己的绝技，一面在万众瞩目中实施自己惩恶扬善，劫富济贫的天赋使命。对于本片导演路易斯·莱特里尔的大名，视觉系观众是再熟悉不过了，08 年的《无敌浩克》、10 年的《诸神之战》皆出其手，他的套路就是在前 20 分钟创造无与伦比的感官刺激，但虎头蛇尾，中间情节还算起伏的有点张力，后面根本就是因为导演或者编剧自圆其说，只能靠各种炫爆场面来苦苦支撑到最后，这个问题在本片身上体现得更加明显。正如《致命幻术》的开场白所说的那样，每一场魔术表演都有三个步骤：第一个步骤是“以虚代实”(The Pledge)，魔术师秀出一个真实的东西，一副牌、一只鸟或一个人，让你看这样东西，叫你检视它，看它的确是真的，平常得不得了，但是，其中一定有假。第二个步骤是“偷天换日”(The Turn)，魔术师利用这个普通的东西，做出令人叹为观止的表演。总之，魔术的套路就是先耍个手彩、变个兔子小鸟之类的小把戏开场铺垫，大变活人、电锯斩人之类的活计是只能憋到最后才能丢的大招，而莱导已经本末倒置了。总之，这位擅长用中等投资创造 AAA 级奇观场面的导演如果真的想上位，可真的要去魔术表演训练班去采采风了。



21. 当好莱坞搞笑大师们集体放弃治疗之后…… 世界末日



■片名：This Is the End
■导演：Seth Rogen、Evan Goldberg
■编剧：Seth Rogen、Evan Goldberg
■主演：James Franco、Jonah Hill、Seth Rogen Jay Baruchel
■上映时间：2013 年 6 月 12 日
■预算：3200 万美元
■票房收入：$124,591,529
■ IMDB 评分：6.9

最正宗的美式喜剧，一定是全程伴随着屎尿屁笑话和各种让“烂仔帮”的成员们也不忍直视的荤段子，总之拼的就是不要脸。之所以说《世界末日》是美式喜剧历史上又一部里程碑式的作品，一方面是因为它的反节操指数，另一方面则是因为它的演员阵容：Jay Baruchel、Seth Logan，James Franco、Danny McBride，Craig Robinson 和 Jonah Hill 这样的一线明星在片中本色演出（因为他们饰演的角色就是自己），讲述了真实的好莱坞（喜剧）明星在虚构的世界末日里荒诞的求生计。

当然，如果美式喜剧光有黄爆元素，是不可能获得主流观众口味的认同的，它的生命力在于一个个串联起来的爆笑场面对现实的讽刺，而本片挖苦打击的对象，正是好莱坞这个充斥着金钱、毒品、性的名利场。片中出现的梗，均来自于这些喜剧明星们的私生活和主演过的作品。就故事来说，本片的确有失两位喜剧高手导演兼编剧的水准，但巨星们争相自毁形象的演出与彼此之间的互动实在是太没节操，甚至已经没有下限了。



22. 二次重启的超人传奇 超人：钢铁之躯



■片名：Man of Steel
■导演：Zack Snyder
■编剧：David S. Goyer
■主演：Henry Cavill、Amy Adams、Michael Shannon、Diane Lane、Kevin Costner、Laurence Fishburne、Antje Traue
■上映时间：2013年6月14日
■预算：2.25亿美元
■票房收入：$668,045,518
■IMDB评分：7.4

自从诺兰将蝙蝠侠请下神坛之后，今天的观众，已经完全不待见超级英雄拯救世界这样的漫画改编题材电影了，即便是超人，也必须经过情感为表，逻辑为里的重新解构。在超人的最新作品中，身为监制的诺兰和御用编剧大卫·高耶再一次将减法对准了这位最具代表性的美式超漫英雄。与成长中的英雄、逆境中的英雄这些传统手法更加高端的是，《钢铁之躯》更多是将超人当作是一个人，而不是力量无边的神进行处理的。影片的海报就清晰的表达了导演的创作意图，超人的红内裤终于从外传改为了内置，这才是人应该干的事情。不过好在以“300内裤兄贵野外大露出”的渣导（Zack Snyder）并没有在“黑暗骑士”缔造者的保驾护航之下，让超人也沦为在黑暗中不断进行天人交战的反英雄。虽然片中的他连杀人这种明显违反职业道德和个人追求的事情都干了，但在积极向上的基调之下，所有观众都会认为这个放在漫画和之前系列电影中几乎可以称得上是不可饶恕的罪行，只是因为是这个阳光少年因为经验不足所导致的小失误罢了。与《蝙蝠侠：黑暗骑士》给人类劣根性的黑



暗预言不同的是，《钢铁之躯》从各个角度展现了人类光明面，充满了正能量的光芒，让观众明白自己的种族值得超级英雄的眷顾。

以前传的方式重启“超人”系列，06年的《超人归来》就已经进行过一次了。《钢铁之躯》不仅仅是利用前传来将过往无所不能的超级英雄进行“数据初始化”，它更是解释了来自地外高等文明的超级英雄们，为什么能够把维护人民的和平安宁当作己任，甚至不惜同族相残：超人是氪星的血脉没错，但事实上他从小到大在地球成长，受人类的养育和教化，甚至他的超能力也是拜太阳所赐。而且他所作的也遵从的是生父的遗愿，同时受到生父的价值观引导（不应为一己之利而残害无辜）——这比迈克尔·贝给擎天柱们动机的解释要上等多了。

23. 小黄人的独家秀场 卑鄙的我2



■片名：Despicable Me 2
■导演：Pierre Coffin、Chris Renaud
■编剧：Cinco Paul、Ken Daurio
■主演：Steve Carell、Kristen Wiig、Benjamin Bratt、Miranda Cosgrove、Laurence Fishburne
■上映时间：2013年6月15日
■预算：7600万美元
■票房收入：$918,969,000
■IMDB评分：7.4

4年前，环球凭借这部颠覆性的卡通黑马作品横扫票房，靠的就是号准了人民群众对“贱”与“萌”的热爱，一个长的奇形怪状的糟老头子格鲁和他手下那群可爱的胶囊小黄人负责了前者，而那三个可爱的小丫头则主要负责了观影乐趣剩下来部分。4年之后，如此设定的主角搭配方式早已是大行其道，由皮尔斯·柯芬领衔的原班人马干脆回到了家庭温情戏剧的套路上来。长着一脸恶相的格鲁，在那三个活宝的调教之下早已成为了只披着一层坏蛋皮囊的标准奶爸，在第一部的月亮大劫后，他干脆干起来生产儿童食品的业务，原先用来制造高科技使坏武器的地下工厂与那群黄豆豆们都一并转型成了生产工具。而老搭档Dr.Nefario因为怀念起以前做坏人的日子，而放弃和他过平淡的做恶心果冻的生活另谋高就了。

第一集温情的点，在于格鲁和三个小女孩一起组成了一个全新的家庭，他们幸福的生活在一起。第二集，这个家庭因为少了一位母亲而面临许多问题，于是给格鲁找个老婆成了这部电影的主线。这个点子很棒，但是男女主角的情感互动的确也不是一部面向儿童的卡通片所能表现好的，于是找乐子的活计，在第二集中就基本被小黄人们给包办了。



24. 天生我怪必有用 怪物大学



■片名：Monsters University
■导演：Dan Scanlon
■编剧：Daniel Gerson、Robert L. Baird、Dan Scanlon
■主演：Billy Crystal、John Goodman、Steve Buscemi
■上映时间：2013年6月16日
■预算：2亿美元
■票房收入：$743,559,607
■IMDB评分：7.6

《怪物公司》是皮克斯为数不多初代大卖却没有推出过续集的品牌——想想真的筹拍“怪2”，也的确难为编剧，如果你还有印象，就知道在第一集的大结局中，这家三更半夜派怪物闯入小朋友卧室，靠孩子们的尖叫声来搜集能量的公司



已经“从良”了，因为在主角的努力下，他们的商业模式转型成为了搜集孩子们的笑声。从如此和谐的结局编下去，无非是安排一家反派公司，或者给公司内部设置一股逆历史潮流而动的极右势力。以前传形态登场的续集《怪物大学》显然巧妙地回避了这个问题，皮克斯将传统校园青春励志片的故事模式植入了自己最擅长的贱格小怪题材，讲述了前作人气最高的角色——独眼怪麦克同学如何在童年受人歧视，如何立志考取理想大学，并在大学期间与大毛怪，同时也是大学

渣苏利文擦出火花，经历一系列波折最终成为挚友，并实现“怪物梦”的过程。

在卡通必备的卖萌耍贱演出场面之于，擅长为不同层次的观众设置对应主题，让观众在爆笑之余都能有所感悟的皮克斯，也在本片中成功植入了一个堪称“全年龄”的人生命题——一个有着先天缺陷的人，在经过后天不断努力，却依然无法复制“正常人”的成功轨迹之后，究竟应该怎么办？详细看过大眼怪的探索之旅之后，每一个人都能找到属于自己的答案。

25.{不忠于原著不要紧，对得起眼球最重要 僵尸世界大战}



■片名：World War Z
■导演：Marc Forster
■编剧：Matthew Michael Carnahan、Drew Goddard、Damon Lindelof
■主演：Brad Pitt、Mireille Enos、James Badge Dale Matthew Fox
■上映时间：2013年6月21日
■预算：1.19亿美元
■票房收入：$540,007,876
■IMDB评分：7.1

丧尸题材流行文化爱好者不可能没有听过Max Brooks的大名，他堪称是这一领域的教父，目前已经出版了3本关于丧尸的书籍，包括该电影的原著《僵尸世界大战：一部僵尸战争的口述历史》（World War Z: An Oral History of the Zombie War），另外还有《僵尸生存手册》（The Zombie Survival Guide），《僵尸生存指南：袭击记录》（The Zombie Survival Guide: Recorded Attacks）——后两本已经是僵尸片导演和游戏制作人们的设定宝库，而前者，则是全世界丧尸迷们不可不读的一本奇书，它从宏观和微观两个层面，为读者们完整呈现了丧尸危机爆发后的全球局势和人间百态。也正是这个原因，同名电影刚刚投拍，就引发了我们不切实际的期待。

以一部电影的容量，来表现出WWZ原著的宏大气场，真要是按照这种拍发，弄出来的就跟“见过大爷”差不多了，因此本片只选取了原著中的联合国调查人员盖瑞·雷恩（布拉德·皮特 Brad Pitt 饰）的视角，也是合情合理的。导演马克·福斯特并没有迎合时下流行的“文艺丧尸流”路线，也没有走上“生化”电影版的丧尸无双路线，基本维持了好莱坞灾难巨片的套路。由于各个大场面之间缺乏必要的过渡，影片的整体观感一般。不过光凭大银幕为我们呈现的“史上最强丧尸”（数量最多、感染速度最快、机动性最强、合作意识最高），就绝对可以值回票价。



26.{两个傻大姐一台戏 辣手警花}



■片名：The Heat
■导演：Paul Feig
■编剧：Katie Dippold
■主演：Sandra Bullock、Melissa McCarthy、Demián Bichir、Marlon Wayans
■上映时间：2013年6月28日
■预算：4300万美元
■票房收入：$229,930,771
■IMDB评分：6.7

从一开始的Open Scene开始，《辣手警花》就流露出一股上世纪八、九十年代警探搭档片（代表作《轰天炮》、《尖峰时刻》）的复古情怀——两名警察主角一庄一谐，一黑一白，在机缘巧合之下强扭在一起。打击黑恶势力的目标是神圣的，但过程靠的却是各种误打误撞，闹剧场面层出不清，台词充满黄爆元素，在既团结紧张，又严肃活泼的过程中把庞大的犯罪网络连根拔除。本片只是将两个大叔换成了两个离经叛道的女汉子，一胖一瘦，一个装丑一个是真丑，一个外在勇猛一个内心彪悍，共同演绎了这出癫狂大戏。《特工佳丽》完全展示出了桑大姐的喜剧天分，但在和更会搞怪的梅丽萨放在一起，很是让人担心她的风头被后者完全抢走。但细细观来，发现两人配起戏来不仅很来电，而且化学反应相当激烈，以至于观众被逗得前仰后俯的时候完全忘记了故事，导演不得不反复提醒“主线任务”才能把我们给带回戏里来。

今年桑姐主演的两部大片——《辣手警花》和《地心引力》中，可以看到这位当年英气逼人的女星，其面部在岁月这把杀猪刀的摧残下明显变形，甚至乍看上去像男人，在特写镜头之下让桑粉们不忍直视。今年桑姐将跨入自己的知命之年，这对于好莱坞一线女明星而言是一个相当尴尬的年龄段。动作戏本来就不是女人的天下，唯美爱情剧又很容易制造出一个美版的“西门无恨”。考虑到桑姐的实力是公认的，在五次提名最佳女演员之后终于在2010年将小金人收入囊中，也算是解除了一项大成就。倘若能够继续在本片中的彪悍状态，在自己职业生涯的收官阶段专心从事娱人娱己的伟大事业，倒也不负恩泽呀！



27.{让完爆白宫成为一种习惯 惊天危机}



■片名：White House Down
■导演：Roland Emmerich
■编剧：James Vanderbilt
■主演：Channing Tatum、Jamie Foxx、Maggie Gyllenhaal、Jason Clarke
■上映时间：2013年6月28日
■预算：1.5亿美元
■票房收入：$205,366,737
■IMDB评分：6.4

准确地讲，本片才应该翻译成《白宫陷落》，怎奈米国大统领阁下们的老巢已经在几个月前被“奥林匹斯陷落”完爆过一次，算上今年

早先时候的《特种部队2：眼镜蛇的崛起》(只是由于预算问题，白宫被强拆的生猛场面被一笔带过了)。如此密集的题材撞车，背后所折射出的正是传统动作片的穷途末路——本片的所采用的格局与《独闯龙潭》、《虎胆龙威》的“封闭空间孤胆英雄”模式完全一致，在罗兰·艾莫为奇早年执导的尚格云顿成名作《重生战士》中早就使用过。今年三部动作电影争抢着白宫炸得千疮百孔，目的都是为了给玩家们已经习以为常的动作场面和套路寻找一个新的噱头。

一旦制作规模扩大，为了将上亿美刀的预算在几个动作场面中赶紧烧掉，主人公在枪林弹雨中“死不了”的逻辑自然就不重要了。Olympus Has Fallen中的“北棒”武装分子至少在行动计划还算周密，头目混入白宫地下堡垒、AC-130敲掉伴飞F-22、全市制造交通混乱的等等措施也有不少亮点可循，只是实施过程中只有宗教狂热，战斗力实在是有限，输掉也是必然。而到了AAA级大制作的《惊天危机》中，只剩下了一群看到主角只知道对天放枪的无脑生物了。

不过，由此来评价本片的可看性，也是有失公允的，毕竟动作电影的大环境在这里，既要打得爽，又要追求真实效果，这是根本不可能的。在既有格局之下，罗兰还是带来了一些新意，首先是人物关系的设置。但凡此种模式动作片中出现的主角一定是英武不凡，具有“one man army”式的彪悍战斗力，而总统必然英明神武，绝不是一只没有保镖就动弹不得的可怜虫，总之容不得一丝一毫的抹黑(除非他就是大Boss)。而本片恰恰在这一通用模板上做了一道减法：总统并不强势，即便干起强势的事情来，也是别扭无比，笑料百出。首席保镖战斗力一般化，甚至根本就不符合特勤局的入职条件，全凭一腔热血和紧要关头的灵机一动来过关斩将，让“白宫夺还战”的过程充满了萌与基的元素。



28. 杰克船长转职西部游侠 独行侠



■片名：The Lone Ranger
■导演：Gore Verbinski
■编剧：Justin Haythe、Ted Elliott、Terry Rossio
■主演：Johnny Depp、Armie Hammer、William Fichtner、Tom Wilkinson、Barry Pepper
■上映时间：2012年7月3日
■预算：2.25亿美元
■票房收入：$260,502,115
■IMDB评分：6.6

《独行侠》(The Lone Ranger)是美国家喻户晓的传奇人物，其作品最早开始于30年代电台里的广播剧，之后被改编成影视、漫画等多种形式，伴随了一代代人的成长。主人公独行侠原本是正义的德州骑警，在一次团体任务中全军覆没，惟一幸存的他被神秘的印第安人Tonto救下，从此戴上佐罗同款面具，骑上灵性的白马，踏上了匡扶正义、行侠仗义的冒险之路。80年代末，卡通系列剧曾经引入国内，因此80后的小伙伴们对这个牛仔版的佐罗也并不陌生。由戈尔维宾斯基、约翰尼·德普领衔“加勒比海盗”原班人马，耗资近3亿美元，试图打造出电影史上从未有过的怪诞风西部史诗。

从故事上说，本片可以算作是“独行侠”故事的前传，它向观众们详尽揭示了约翰·雷登这个曾经无限遵从法律的执法者，是如何在这个好人也必须戴面具的混乱时代，用丛林法则来实现自己的理想。虽然这是发生在西部的故事，但无论是动作场面的编排还是影片的节奏，都与“海盗”如出一辙，尤其是饰演Tonto的德普，纵然他具备四分之一的印第安血统(有一个如假包换的印第安土著爷爷)，可举手投足之间依然是杰克的范儿，似乎活在斯帕诺船长的阴影中出不来了。



29. 老头互虐直播 杀戮季节



■片名：Killing Season
■导演：Mark Steven Johnson
■编剧：Evan Daugherty
■主演：Robert De Niro、John Travolta、Milo Ventimiglia、Elizabeth Olin
■上映时间：2013年7月12日
■预算：未知
■票房收入：$39,881
■IMDB评分：5.4

看本片的演员阵容和它的类型，还有这个血淋淋的标题，我们很容易将其当成是一部靠老头搅基、插科打诨糊弄观众的“老年动作片”，而事实上，它却是一部走严肃路线的反战题材动作电影(至少导演一心想往这上面靠)。故事中的两个主人翁——前美军上校本杰明·福德(罗伯特·德尼罗饰)和埃米尔·科瓦克(约翰·特拉沃尔塔饰)曾经在波斯尼亚战争中结下了梁子，但就像所有敌对阵营的指挥官那样，他们虽然指挥手下彼此仇杀，相互憎恶，但却素未谋面，并且极有可能在和平到来之后把酒言欢，一同珍惜和平的美好……其实，从相杀到相爱的过程也是曲折无比的——后者化装成东欧野生动物爱好者，找到了隐居山林的福德大佐，先勾起对方搅基的胃口，然后趁其不备好下毒手。影片接下来的故事，就是在一个糟老头和一个在大叔与老头的边缘徘徊的准老头之间你来我往的打斗中进行下去……

无论是德尼罗还是特拉沃尔塔的粉丝们，都可以在本片中找到前所未有的惊喜：你想不到德尼罗在70岁的高龄时居然敢拍这样一部血腥暴力的电影，也看不到一贯是一脸坏笑，专门饰演那种魅力型邪恶角色的特拉沃尔塔，居然变成了一个不苟言笑的冷血杀手。也许是本片有限的预算主要就是用来给两位大牌演员付片酬，也许这两个老家伙早就不适合表演激烈的动作场面，电影别出心裁的采取了“回合制”打斗模式，让两个老家伙不断转换猎人和猎物式的身份进行互虐，以此来表现对战争的厌恶。是的，当你实在在两个老头想方设法，用穿线、绳缚、男体盛等手段进行的血腥互虐过程中看不下去，以至于希望他们手挽手坐下来远眺夕阳，重新整理各自三观的时候，导演的目的就真的达到了！



30. 一封“美宅”写给“日宅”的情书 环太平洋



■片名：Pacific Rim
■导演：Guillermo del Toro
■编剧：Travis Beacham Guillermo del Toro
■ 主 演：Charlie Hunnam、Idris Elba、Rinko Kikuchi、Charlie Day
■上映时间：2013 年 7 月 12 日
■预算：1.9 亿美元
■票房收入：$411,002,906
■ IMDB 评分：7.2

从《终结者》、《机械战警》到《变形金刚》三部曲，好莱坞动作片在“重金属狂潮”道路上三十多年的探索道路上已经面临着明显的瓶颈，就连迈克尔·贝这样吃了炸药的导演，也对“变 4”失去了热情。美日 ACG 通吃的拉丁裔死宅托罗兄弟，忽然发现怪兽、巨型机械人、老怪掐架、神经元网络操控等等再熟悉不过的内容，从来都没有合并到一起，在大银幕上得到集中表现。于是乎，用好莱坞真人大电影的形式，以传统的励志、爱情和个人英雄主义，对日式萝卜片（EVA& 高达）与特摄片（奥特曼）进行重新包装，这不仅能够为臭阿宅们制造一场终极狂欢，而且也是重金属风动作片的头一遭。

在 120 分钟的正片时间内完成这封“美宅”写给“日宅”，并且能够感动全世界的情书，让在任何暴力破坏场面中都可能打瞌睡的影迷们再度震撼到下巴脱落，而不需要在故事着墨太多。一对负责搞笑的科学家极客怪咖基友，一对负责卖萌的父子人兽，还有一对花痴女加 Bi 男的小情侣负责纯情和战斗，其间伴随着各种卖腐的重口味组合，本片已经对人物塑造进行了最大化的削减，使之更符合“大银幕动漫”的标准。而在细节上，《环太平洋》虽然走的是科幻路线，打的也是外星老怪，但灵魂却是复古与怀旧的，充满了蒸汽朋克味，是工业革命与数码科技的结合体，钢铁外壳与铆钉组成的机甲怪兽，与流线、简约式的未来风貌，一同构筑了本片让人过目不忘的独特世界观。



31. 我要一步一步往前冲 急速蜗牛



■片名：Turbo
■导演：David Soren
■编剧：Travis Beacham Guillermo del Toro
■主演：Ryan Reynolds、Paul Giamatti、Michael Pena、Snoop Dogg
■上映时间：2013 年 7 月 27 日
■预算：1.27 亿美元
■票房收入：$282,570,682
■ IMDB 评分：6.5

赛车题材的卡通片近年来接连撞车，在《赛车总动员》1、2 之后，是《波鲁鲁大冒险》和《无敌破坏王》，今年又来趟这滩浑水的是梦工厂的《急速蜗牛》。这样的电影，即便对剧情大纲一无所知，也知道里面将必然是身怀绝技却怀才不遇的主角经过不懈地努力，在朋友的帮助的帮助下突破自我，斧正三观，获得成功，从此成为一代宗师。故事的发展顺序必然是先扬后抑，再到心情的低落与复燃的转换，给观众集体打鸡血，只是在大结局上，皮克斯和梦工厂还存在一些微小的分歧（无非就是是否让主角第一个冲过终点线）。即便是横向比较，我们也可以看到 13 年夏天集中上映的三部卡通——《怪兽大学》、《飞机总动员》、《极速蜗牛》，讲的无非都是小人物坚持梦想的模板事迹。倘若连看几部之后依然还能感动得一塌糊涂，那只能是发生在感情特别丰富的人身上的奇迹了。

即便如此，本片依然是一部可看性极高的作品。在我们所熟悉的 3D 卡通经典中，让牛仔胡迪和巴斯光年在玩具世界中上演连环冒险，让一带着英伦腔的菜鸽去与纳粹的战鸽争夺不列颠海峡上空的统治权，让闪电麦奎恩在狂野西部重新审视“速度”一词的真谛，这些艺术加工至少还是符合事物本身的特质。本片最为别出心裁的地方，在于把蜗牛这种与“速度”八竿子也打不着的生物推入赛车场，让观众知道蜗牛不仅可以飞快，而且拼起速度来一样可以很拽很酷。作为一种以往卡通片极少涉及的生物，蜗牛这种软体动物在展示面部和肢体语言上实在是没什么先天优势可言，而本片恰恰是变不可能为可能。即便将“蜗牛赛车手”当作是一个噱头，《急速蜗牛》也值得一看！



32. 老爷爷、老奶奶们的动作冒险二周目 赤焰战场2



■片名：RED 2
■导演：Dean Parisot
■编剧：Jon Hoeber Erich Hoeber
■主演：Bruce Willis、John Malkovich、Mary-Louise Parker、Catherine Zeta-Jones、Byung-hun Lee ■上映时间：2013 年 7 月 19 日
■预算：8400 万美元
■票房收入：$142,078,971
■ IMDB 评分：6.7

2010 年争相推出的“老年动作片”中，《赤焰战场》与《敢死队》是其中最具代表性的两部。如果你还没有看过第一集，那么必须知道片名“Red”并不是指一种颜色，而是 Retired Extremely Dangerous 的缩写，即“退休且极度危险”。当史泰龙努力地用严肃、写实的笔调，来让自己招募到的这群老胳膊老腿大杀四方的表现看上去有些可行度的时候，《赤焰战场》（其实最信达雅的译名应该叫“夕阳红”呀！）的编导们早就看明白了观众之所以能买这种白痴片的帐，是因为他们要的就是看到一群爷爷奶奶们各种长枪短炮耍得风生水起，杀人放火搞爆炸如入无人之境，就能沉浸在与他们一起 High 的愉悦氛围之中连呼过瘾。一群老戏骨们只需要把酷炫拉风与卖萌搞怪这两件事情干好即可，没有人追求什么逻辑性——再挑剔的人，在面对老头

老太们的一句“我们上次拯救世界的时候，你们还穿着纸尿裤”的吐槽时，也只能灰溜溜地站一边去了。如果你觉得 RED 第二集只是一群闲了没事干的老家伙凑在一起的玩票兼谢幕演出，那么就要大错特错了！

RED2 的节奏更快，动作场面的破坏力度更加肆无忌惮，更重要的是文戏和人物的看点更多。这次寻找核弹拯救世界的故事线无法令人欣喜，但角色形象与这群老戏骨们的个性却融于一体，这群老头老太已经不满足于拿自己的老脸开涮，而且还带入了自己过去演艺生涯饰演过的最经典的角色的痕迹，各种信手拈来的老梗也能让观众不时会心一笑。



33. 黑白无常护人间 冥界警局



■片名：R.I.P.D.
■导演：Robert Schwentke
■编剧：Phil Hay、Matt Manfredi
■主 演：Jeff Bridges、Ryan Reynolds、Kevin Bacon、Mary-Louise Parker
■上映时间：2013 年 7 月 19 日
■预算：1.3 亿美元
■票房收入：$78,324,220
■IMDB 评分：5.6

青年警官尼克·克鲁兹在一次执法行动中英勇殉职，死后受雇冥界警局，与 19 世纪的一个西部警长死鬼搭档组成“黑白无常”，奉命前往人间捉拿作乱的恶鬼，阻止它们开启人间与鬼界的“双向通道”。这种在老香港捉鬼片中经常出现的故事设置套路，在好莱坞异灵题材电影中还是头一遭——《冥界警局》看上去更像是冥界版的《黑衣人》、警匪版的《人鬼情未了》、异灵版的的《赏金杀手》。导演将本片拍成 MiB 致敬片的意图是相当明显的：冥界警局完全正规化的运作方式、菜鸟新人的老少配，就连鬼魂显露原型的方式（同样是撕掉伪装自己的一副臭皮囊），也与外形老怪们在被 MiB 探员们逼得走路五路时的暴走场面如出一辙。

本片的 1.3 亿投资在今年的 A 级大制作影片中并不寒酸，尤其是在美国经济持续衰退的大背景之下，但最终却没有花到该花的地方。凭借电影史上格局最小的惊悚电影——《活埋》而一鸣惊人的导演 Robert Schwentke，并没有对这个创意十足的题材和比较充裕的制作资金表现出足够强的驾驭能力。换句话说，本片的粗糙感如果是一种刻意展示的效果，将格调降低成西部 Cult 片，那么票房表现恐怕要好上许多。



34. 美式鬼片的“回光返照”？ 招魂



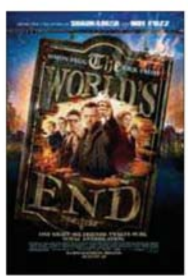
■片名：The Conjuring
■导演：James Wan
■编剧：Chad Hayes、Carey Hayes
■主 演：Patrick Wilson、Vera Farmiga、Ron Livingston、Lili Taylor
■上映时间：2013 年 7 月 19 日
■预算：2000 万美元
■票房收入：$316,700,141
■IMDB 评分：7.6

在美式恐怖片近年来停滞不前，只是一味比拼血浆，以至于被两年前的《林中小屋》讽刺为一条工业化流水线的现实之下，詹姆斯·温（温子仁）以这部回归恐怖片原点的《招魂》，博得了满堂彩。他并没有像以往在“电锯”中所做的那样追求一种锋利金属的刺痛感，而是靠巧妙的故事布局和勾魂摄魄的心理惊悚，撑起了全片逼人的阴森气质。

大凡是小成本的恐怖片，都会特别强调写实味道，这部预算只有 2000 万美元的制作自然也如此。但与“帕金森摄影流”、“自拍流”、“监控摄像机流”等常见手法不同的是，本片所选取的是一宗“真实”的案例。它是美国“异灵学家”Ed & Lorraine Warren 夫妇职业生涯经历过的 4000 宗案件中“最为棘手”的一件，只是这家夫妻老婆店数年前就被多位委托人起诉诈骗，名声早已是烂大街，而这栋凶宅的现任主人至今依然生活得好好，倒是影片公映之后络绎不绝的粉丝严重影响了他们的生活——倘若你真的是被“Based on a true story”的噱头迷惑而准备捧个场，那么的确是大可不必。



35. “血与冰激凌三部曲”最终章 世界尽头



■片名：The World's End
■导演：Edgar Wright
■编剧：Edgar Wright、Simon Pegg
■ 主 演：Simon Pegg、Nick Frost、Paddy Considine、Martin Freeman、Eddie Marsan
■上映时间：2013 年 7 月 19 日
■预算：2000 万美元
■票房收入：$46,089,287
■IMDB 评分：7.1

从 1999 年的情景喜剧《屋事生非》开始，英伦“怪咖铁三角”埃德加·赖特、西蒙·佩吉、尼克·弗罗斯特开始了“血与冰激凌三部曲”的创作，而《世界尽头》正是最后的一部作品。红色草莓冰淇淋——《僵尸肖恩》用彻头彻尾的 2B 路线对传统丧尸片进行了重新解构，让观众们第一次是以前仰后合的姿势去欣赏群尸乱舞的壮观景象，并且最终明白“混吃等死”的生活状态，已经注定了自己就是丧尸的一员；蓝色原味冰淇淋——《热血警探》则颠覆了传统警匪动作片的模式；到了《世界尽头》，以绿色薄荷巧克力冰淇淋为象征物，象征着电影的天马行空的故事背景和对那群臭阿宅创作人员们对各自青葱岁月的缅怀，它已经不能像前两部那样可以归入某种类型片，话痨片、科幻外壳僵尸片与神棍片的层层递进，越到后面越多惊喜，为这部神

……经病经典进行了完美的收尾。

如果抱着对这个铁三角组合搞笑方面的创新来欣赏本片，那么结果不免会让人失望，因为笑料并非是重心，《世界尽头》更多是营造一种大情怀作为三部曲的终结。对现代社生活方式的批判仍三部曲永恒的主题，但除此之外融入了中年回首青春的个人层面探讨，看似荒诞的剧情下影片更为成熟、深刻。它既是三部曲的结束，同时也是铁三角跨入新时代的宣言。



36. 狼叔果真是够2 金刚狼2



■片名：The Wolverine
■导演：James Mangold
■编剧：Mark Bomback、Scott Frank
■ 主 演：Hugh Jackman、Tao Okamoto、Rila Fukushima、Hiroyuki Sanada、Svetlana Khodchenkova、Will Yun Lee
■上映时间：2013 年 7 月 26 日
■预算：1.2 亿美元
■票房收入：$414,828,246
■ IMDB 评分：6.8

本片的中文正式片名《金刚狼2》，看来译制人员把《前传：金刚狼》当成"1"了，其实，它与前传真的没有半毛钱的关系，讲的是《X战警 3：最后一战》之后的事。《X3》中罗根不得已杀死了格雷琴，从此陷入痛苦之中无法自拔，始终无法原谅自己，为了回避现实而隐居北美高纬度寒带森林之中。在打败更强大的对手之前，必须要清理掉身上的负能量，本片的目的就在于此，不是什么番外篇，而是决战前的热身运动，告诉观众金刚狼是如何重新振作起来，如何重新成为一名战士。之后的事情大家都知道了，狼叔摆脱了苦情的过去，回来碰上"叉子教授"和"卖个泥头"准备好下一次正式剧本。不过在此之间，还有两部电影来补完狼叔的成长史。

作为一个被大荧幕开发过度的角色，以及"超级英雄对过去的痛苦与不死的困惑与顿悟"这个同样被开发过度的主题，本片的确很难在模式上有所突破，只能寻找新的噱头。从这个层面上来说，本片开始颇具看点的。东瀛风不仅仅是为"金刚狼大战日本忍者"提供一个背景，而且在东方元素的运用调配上也相当专业。在拍摄预算吃紧的前提下，本片并没有采用一味的强调动作场面和特技效果，而是回到了 90 年代逃亡片的格局，甚至让观众找到了一丝老007电影的感觉。



37. 文艺化的太空怪兽片 欧罗巴报告



■片名：Europa Report
■导演：Sebastián Cordero
■编剧：Philip Gelatt
■主演：Christian Camargo、Anamaria Marinca、Michael Nyqvist、Daniel Wu、Karolina Wydra
■上映时间：2013 年 7 月 27 日
■预算：900 万美元
■票房收入：$125,687
■ IMDB 评分：6.5

自从太空望远镜发明以来，天文爱好者们一直相信木卫二"欧罗巴"是太阳系中除地球以外最有可能拥有大量液态水的星球，因为其表面的影像与地球南北两极的冰原极其相似。如果这个推断正确，那么就意味着在其厚厚冰壳之下的深海之中可能孕育着比单细胞生物要更加高级的外星生命，甚至是星际文明。"欧罗巴"也是除了月球以外实施登陆考察的首选目的地，卡西尼号顺利完成了任务，冥王星特快飞船也将会在 2015 年将抵达目的地。基于这两个原因，以木卫二为舞台的科幻片层出不穷比较代表性的作品有《2001 太空漫游》、《2010 超时空出击》、《深海异形》，BBC、探索、国家地理均推出过有关木卫二的纪录片。

作为一部走伪记录路线的小成本科幻片，《欧罗巴报告》主打的是科学与人文，而在故事模式上走的开始卡大神《深渊》的老路。它的看点在于导演并不可以用装神弄鬼的手法来制造刺激元素，而是让神秘笼罩在理性和浪漫主义之中，用极其有限的成本最大可能的向观众呈现了外星探索活动的危险性。本片当然算不上科幻电影史上的一部里程碑式的作品，但它却开创了一种全新的模式：以往的小成本科幻片基本上都是靠精巧的构思取胜，硬件层面都是尽可能地进行淡化，如《月球》，而"欧"片走的却是非常少见的硬科幻路线，虽然没有钱来烧眩目的特较和恢宏的场景，通篇都是在飞船摄影棚中拍摄，但演员们表现出的专业素养都无比真实，太空迷也可以从中寻找到不少"干货"。



38. 汽车总动员+壮志凌云 飞机总动员



■片名：Planes
■导演：Klay Hall
■编剧：Jeffrey M. Howard
■ 主 演：Dane Cook、Stacy Keach、Priyanka Chopra、Brad Garrett
■上映时间：2013 年 8 月 9 日
■预算：5000 万美元
■票房收入：$219,788,712
■ IMDB 评分：5.6

《飞机总动员》原本的命运和上文介绍的《欧罗巴报告》是一样的——小范围公映之后直接出碟，尽管它具有一定的制作水准，但"屌丝竞速爱好者追逐梦想，成就自我"这个题材早已经玩烂了，尤其是在《音速蜗牛》档期撞车之后，"飞机"的市场命运可想而知，我国电影发行部门暑期档在二者之间只引进了"蜗牛"，也很能说明问题。之所以

能最终登陆大银幕，除了本片导演科莱·霍尔与皮克斯大佬约翰·拉塞特之间的关系不一般以外，更重要的因素就是片中那架德高望重的老式战机的"机"物原型就是后者的父亲，一位战功卓著的飞行员。当然，，影评人和影迷们并不会对本片同样开一扇大大的后门，关于本片缺乏新意的指责自然是无可避免的了。与"汽车"相比，"飞机"无非是把主角换成了一架撒农药飞机，把板牙变成了加油车，警长变成了中尉……一句话，只要你看过"汽车"和少年阿汤哥主演的那部"好大一支枪"，"飞机"差不多就可以不用看了。

不过在农历新年的欢乐氛围中重拾这部2013年度最可能被低估，甚至是忽略的卡通电影，我们还是很容易发现它的价值之所在。也许是编导明白那些靠拟人化抖出来的旧段子无论再怎么搞笑，都是"汽车"玩剩下来的东西，干脆就忽略"文戏"，将时间全部交给紧张激烈的空中追逐过程，仅此一点就值得一看。另外值得观众深思的是，由于本片与"汽车"的人设和观感实在太过一致（飞行表演场边端坐的"观众"，甚至直接调用了"汽车"的模型），如果不是皮克斯黔驴技穷，那么很有可能包含着一个巨大的"阴谋"——会不会把常见的交通工具都给"总动员"一遍，以此来构建一个统一的世界观，形成皮克斯的又一核心品牌?



39. 当暴力萝莉成长为暴力御姐 海扁王2



■片名：Kick-Ass 2
■导演：Jeff Wadlow
■编剧：Jeff Wadlow
■主演：Aaron Taylor-Johnson、Christopher Mintz-Plasse、Chlo? Grace Moretz、Jim Carrey
■上映时间：2013年8月14日
■预算：2800万美元
■票房收入：$59,556,104
■ IMDB评分：6.8

2010年的《海扁王》并没有在宣传上花费太多功夫，以至于它之前预告和海报所呈现的，根本是烂俗青春搞笑片的模样儿。影片的前半部分正是完全是按照观众的这种"预期"来拍的，出来打酱油的尼古拉斯·凯奇可能就是惟一还能吸引你看下去的因素。本片直到Hit Girl戴上面罩，操起一把野太刀出来胡砍乱杀的时候，才展现出了它的青春、热血、搞笑、耍酷，以及最为标志性的怪诞气质，这种表里、前后的巨大反差，使其变成了Cult片迷心目中的神作。

时隔三年之后再度来袭的Kick-Ass 2再想打这张"反差"的牌，显然已经不合时宜了。更重要的是，当年那群中二萝莉、猥琐正太在青春期的作用下早就长得是面目全非，再加上主创班底已经异人，观众们对本片的素质自然已经不会报以太大的期望。也正是因为如此，在调低预期之后，已经不再具有恶搞精神的本作，用传统青春英雄片的标准来衡量，也算是上乘之作了。



40. 年度最佳犯罪惊悚片 囚徒



■片名：Prisoners
■导演：Denis Villeneuve
■编剧：Aaron Guzikowski
■主演：Hugh Jackman、Jake Gyllenhaal、Viola Davis、Maria Bello
■上映时间：2013年9月20日
■预算：4600万美元
■票房收入：$122,126,687
■ IMDB评分：7.8

一个寒冷阴郁的小镇，手工艺人凯勒（休·杰克曼Hugh Jackman饰）的两个女儿突然失踪。在警方表示束手无策，法律渠道被彻底堵死之后，凯勒决定自己出马。这种熟悉的故事套路，在《囚徒》中的演绎却与一个肌肉大叔的过关斩将没有任何关系。它的风格始终平铺直叙，没有故意的视觉刺激，没有主角灵光一现发生重大线索，对大卫·芬奇致敬的意味非常明显，在冷峻的氛围之下又不乏商业电影的娱乐价值。导演丹尼斯在成名作《焦土之城》就表现出了超凡的剧本驾驭能力和炫技式的叙事技巧，也正是因为如此，本片不媚俗，不妥协，同时又不至于让普通观众犯瞌睡的优点才十分难得。

与《守法公民》、《非法制裁》、《看见恶魔》等近年来涌现而出的类型片不同的是，《囚徒》并不是让主角所做的一切都是为了大团圆结局服务，让坏蛋们在黑色版的"爸爸去哪儿"中被统统干掉，把所有负能量全部发泄完就了事。与《失踪》(1956)的故事和《公民X》和《十二宫》相比，《囚徒》情节深刻而又保持观众紧绷的神经，场景设置与悬念技巧相辅相成。"囚徒"的关系不止存在于绑架者与人质之间，困兽犹斗的父亲与调查过程中遭遇的嫌疑人都形成了囚禁者与囚徒之间的关系，这也让本片所探讨的"通过自然法寻求正义能否逾越法律界限"的命题变得更为深刻。



41. Riddick归来后的个人秀 星际传奇3



■片名：Riddick
■导演：David Twohy
■编剧：David Twohy
■主演：Vin Diesel、Jordi Mollà、Matt Nable、Katee Sackhoff、Dave Batista
■上映时间：2013年9月20日
■预算：3800万美元
■票房收入：$98,337,295
■ IMDB评分：6.5

对Riddick系列还有点印象的观众，应该知道这个一度被认为很有潜力的动作品牌。然而因为大投资的第二部莫名其妙地转型为太空歌剧的类型，结果打了哑炮，从此以后消失在太空科幻迷的视线之中。尽管《速度与激情》已经拍到了第七集，范·迪塞尔俨然已经是荧幕硬汉领域的一座不朽丰碑，但他并没有忘记自己的"发迹"，是从《星际传奇》系列开始的，此次他决定自降片酬来拍摄这部第三集（其实应该算是重启之作），很大程度上正是为了满足个人的一种情怀。

当然，除非是处于自恋目的，拍好了就准备在自家宅邸的小放映

室中边看边撸，否则任何正常的编导首先想到的都是如何赚钱（至少是收回成本），身为制片人的老范自然也不例外。但本片最初仅仅2600万美元的投资（其中还有数目不小的部分是老范自己掏的腰包），靠这点儿根本不够给“太空冒险大片”塞牙缝儿的钱就想干大事，这简直就是天方夜谭。如果按照时下的套路来拍，则本片只能面临一种下场：被科幻电影观众更骂惨，被Riddick的粉丝们骂得更惨。于是老范从一开始就打定主意，将影片定位于“粉丝向的科幻片”。总之一句话，如果你只是想看太空科幻，或者是动作冒险，那么今年有一大波候选作品可以保证让你过瘾。但如果你只想看Riddick这台活体星际杀人机器的个人秀，那么本片就是惟一的选择。



42. 太空冒险的真实形态 地心引力



■片名：Gravity
■导演：Alfonso Cuar ó n
■编剧：Alfonso Cuar ó n、Jon á s Cuar ó n
■主演：Sandra Bullock、George Clooney
■上映时间：2013年10月4日
■预算：1亿美元
■票房收入：$670,727,000
■ IMDB评分：8.3

“温度在华氏+258度和-148度之间波动，没有传播声音的介质，没有大气压力，没有氧气，生命无法在太空中存活”，《地形引力》用我们所熟悉，却又毫无实际概念的教科书知识作为开场，接下来它要进行的并不只是讲述一次惊心动魄的近地轨道太空冒险，而是让你对这些概念产生间接，甚至是直接经验（辅助条件为“3D巨幕”），最终让你产生失重的错觉，在漆黑一片的宇宙中产生放逐感。你可以说《地心引力》的故事远远不如十几年前的那部《阿波罗十三号》，但它的重心并不是一个讲述一个好故事，它要的就是给玩家提供一次身临其境的太空体验。

常见的太空题材，不是拍成无脑打怪片，就是置入一个曲高和寡的主题，让演员在室内剧式的场景中穿着怪异的戏服唠嗑，或者是让一群拿着火药动能弹武器的士兵，在与地球豪无二样的环境中与怪物军团玩逆推，缺乏对太空这个根本不可能生存的环境的必要尊重。在游戏领域，《死亡空间》已经为写实性的太空冒险开了一个好头，相信玩过这款游戏的玩家最怕的不是步步紧逼的怪物，而是在低压、负氧、Zero-G的环境中的探索。《地心引力》同样是采用一种近乎纪录片的拍发，将以“万物灵长”自居的人类在宇宙中的渺小和无力感淋漓尽致地展示了出来。点缀无边黑寂的璀璨形成，让人真正体味到由于未知和孤独而导致的恐惧——这里黑暗洞开，没有颜色，没有尘土，没有陪伴，也没有回音。



43. 老阿甘的索马里漂流 菲利普斯船长



■片名：Captain Phillips
■导演：Paul Greengrass
■编剧：Billy Ray
■主演：Tom Hanks、Barkhad Abdi
■上映时间：2013年10月11日
■预算：5500万美元
■票房收入：$213,053,276
■ IMDB评分：6.8

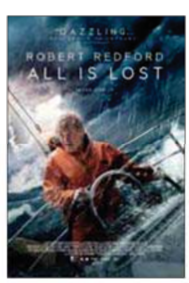
2009年，美国航运界发生了一起历史性的事件——“马士基·阿拉巴马”号远洋货轮在非洲角海域被索马里海盗劫持，这也是美国开国以来首宗货轮遭劫事件。在菲利普斯船长的带领之下，船员们与登船的黑蜀黍们周旋，努力避免生命与财产损失，为海军救援的赶到争取到了时间。最终海盗被Navy SEALs狙击手击毙——《荣誉勋章战士》中的那个同步击杀任务，正是根据这一历史事件改编。

执导本片的“绿草”大叔（格林格拉斯）并没有按照“政治正确”的要求，将这一事件纳入“充满人性光辉的美国船长孤身抗击穷凶极恶的恐怖分子”的轨道——从一开始，本片就没有打算将菲利普斯船长当成一个英雄来拍，他只是在用自己的专业素养和道德底线，来尽可能地避免手下惨遭不测。就像Paul Greengrass在两年前那部相当不讨喜的《绿区》中所做的那样，影片选取了一个相对中立的视角，对这场发生在世界上最危险的航道上的一次人质危机进行再现。我们也首次认识到，所谓的“索马里海盗”并不是生性残暴的亡命之徒，他们只是食不果腹的渔民，为了讨生活而争相爬上真正的“海贼王”丢在海边的那条小舢板，希望能够给家人赚到几顿饱饭而已。

“绿导”擅长的手持摄影和快速剪辑在本片中依然得到了贯彻，但与“伯恩”时代相比少了几分犀利，更突出了临场感。全片很快就进入正题，在海盗船的身影进入船长的望远镜之后，也极少刻意渲染，平铺直叙，真实可感，没有任何美化。没有英雄主义，没有对“美帝”关爱百姓，维护海外公民生命与财产安全积极性的歌功颂德，只有紧张与逼人的真实。



44. “老人与海2013” 一切尽失



■片名：All Is Lost
■导演：J. C. Chandor
■编剧：J. C. Chandor
■主演：Robert Redford
■上映时间：2013年10月25日
■预算：850万美元
■票房收入：800万美元
■ IMDB评分：7.2

同样讲述海洋求生故事的《一切尽失》，应该算是电影史上导演与主演年龄差距最大的一部电影，主演罗伯特·雷德福德今年已经是71岁的老龄，而导演尚多尔还是一个稚气未脱的小伙子。雷老爷子在各种风吹浪打、日晒雨淋、电闪雷鸣的残酷镜头中亲自上阵，摸爬滚打不带一点含糊，完全就是在用生命在演戏。在这样一部不可能加入任何虚幻场面和大老虎、大猩猩这样的动物旅伴的航海求生片中，我们只能看到一个老船长试图摆脱困境，通篇只能看到船、人和大海，所谓的剧情，就是吃住修、与自然抗争和求救，台词渺渺，甚至连主角的名字都无从知晓。想把这样简单的故事拍得摄人心魄，掷地有声，对导演的掌控能力有极高的要求，而孙子辈的尚多尔就是做到了这一点。

在这样的绝境中，由于生存资源的匮乏，求生者的生理机能在不断退化，对于老年人而言尤其明显。但在生命之力逐渐熄灭的过程中，求生意志也在逐渐燃烧，不断放大的——因为绝望而陷入崩溃之前，人对生的渴望是在不断放大，这股强大的力量，也被影片的开放式结尾所升华。



45. “魂斗罗”的锦绣二重唱 金蝉脱壳



■片名：Escape Plan
■导演：Mikael
■编剧：Miles Chapman、Jason Keller
■主演：Sylvester Stallone、Arnold Schwarzenegger、Jim Caviezel、Curtis "50 Cent" Jackson
■上映时间：2013年10月25日
■预算：5000万美元
■票房收入：$125,821,291
■IMDB评分：7

光听到本片这两位年龄加起来超过130岁的主演的名字，动作迷们就会毫不犹豫地掏钱买票，甭管里面演的是什么，以至于《金蝉脱壳》的美版官方海报出于低调目的，干脆没有让阿诺和史泰龙的形象出现，只有一座监狱的纵截面，这也是本片的舞台。通过此前的预告片，详细观众们都已经了解到了本作的故事讲述了联邦监狱的“试睡员”老雷（史泰龙饰）奉命混入全美最高警戒级，甚至在官方意义上根本不存在的大牢进行越狱，以此来测试最新安保系统的性能，结果发现自己遭奸人陷害，不得不与重刑犯老艾（施瓦辛格饰）联手进行一场真刀真枪的脱狱。



施瓦辛格和史泰龙究竟谁才是动作领域No.1的话题，自从上世纪80年代开始就一直在影迷之间争论不休，至今依然没有答案。论个人履历，施瓦辛格从健身名将到影坛神话，再到政界明星，一生都充满传奇色彩，完美诠释了“大块头也有大智慧”的含义。而史爷爷在老本行——电影上一直都要表现得略高一筹，他不仅仅能够让老中青三代打星在自己的回归之作《敢死队》中齐聚一堂，而且还能继续制造真正有内容，有营养作品，继续硬汉不死的神话，以至于让挺着个大肚腩，拖着个肥屁股的老阿诺乖乖地在本片中给自己打下手。

本片的风格全面回归90年代风格，强调拳拳到肉、枪枪见血的实打，由于“攻击输出”的活计主要靠的是依然很能打的老史，以此动作场面的精彩程度自然无需过多的赞誉。需要特别指出的是，本片的“文戏”也相当有看点，正如史爷在花絮访谈中所讲的那样：“我读过太多的动作片剧本，通常在看到30页之后就能猜到后面的故事发展，而这部电影可以猜到结局都是两个老家伙逃出去了，但你绝对无法预料其中的过程是多么的曲折变化。除了故事的看点以外，本片也格外突出了两位老硬汉不同的表演方式所擦出的火花，这不同于在《敢死队》中几个老家伙相互拿对方演过的角色和说过的台词相互开涮。

46. 不想玩iPad的熊孩子当不成好将军 安德的游戏



■片名：Ender's Game
■导演：Gavin Hood
■编剧：Gavin Hood
■主演：Asa Butterfield、Harrison Ford、Hailee Steinfeld、Viola Davis、Abigail Breslin、Ben Kingsley
■上映时间：2013年10月25日
■预算：1.1亿美元
■票房收入：$88,902,915
■IMDB评分：7.2

在《安德的游戏》上映之后，就有不少以“原著读者”自居的观众，以高高在上的姿态教育连Ender's Game的名字都没有听过的人：“我建议那些看到哈里森·福特和本·金斯利的名字就准备走进影院，期待看什么‘科幻战争大片’的人，感觉退票走人不送”云云……这个“熊孩子拯救人类”的故事的确不符合喜欢硬科幻观众的审美。不过，导演兼编剧Gavin Hood也未必准备把本片拍成一部标准的粉丝片，否则也不会把300页小说的容量浓缩到一部电影中，对原著的精化部分仅仅只是点到为止——做成三部曲绝对不成问题，按《霍比特人》的标准可以拍六部，再不济也要像第七集“哈利波特”那样分成上下两集吧！

如此大幅度的精简，必然删除大量的内容，虽然这必然会招致粉丝的不满，但却是电影化过程中不可避免的，并且也是符合观影习惯所必须的。砍掉支线，专攻安



德从小伙伴眼中的怪胎成长为虫族征服者这条主线，固然让故事有流水账嫌疑，人物成长过程走粗线条路线，但原著史诗般的庄严贯穿始终、让人过目不忘的世界观设定，还有强调心理刻画这三个标志性特色还是得到了重视。

另一个很讨游戏玩家喜欢，也很接地气的设计就是星际娃娃兵的日常训练和作战方式。记得当年科幻世界杂志社出的那套世界科幻大师丛书里，《安德的游戏》配套插画中的星际战士们还在使用键盘鼠标和土鳖台式机来操作战斗，几十年前的科幻迷们，大概觉得出现在球面显示器上的一些简易三维图形就是高科技了，

那时候的我们哪里能想到 iPad 这样的神器。而在本片中，小队员们已经用上了各种安装有实体输入控制按钮的平板设备（大概霍导的左手大拇指也是给那些虚拟摇杆控制的竞速 / 射击类移动游戏给折磨了个不轻），波澜壮阔的舰队大决战，更是通过安德玩弄的这个“全息触控 RTS”游戏交代得繁而不乱。看来在续集《死者代言人》中，微软、三星和苹果真的要拼一下谁给的赞助最多了。

47. 弟弟虐我千百遍，我待我弟如初恋！雷神2：暗黑世界



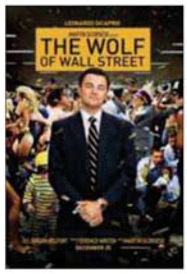
■片名：Thor: The Dark World
■导演：Alan Taylor
■编剧：Christopher Yost、Christopher Markus、Stephen McFeely
■主演：Chris Hemsworth、Natalie Portman、Tom Hiddleston、Anthony Hopkins、Stellan Skarsgnrd
■上映时间：2013 年 11 月 8 日
■预算：1.7 亿美元
■票房收入：$630,959,025
■ IMDB 评分：7.6

在结束“妇联 2”的纽约大战之后，雷神托尔带着那个不争气的弟弟回到了看上去正在遭遇供电限闸的仙宫，等待父王奥丁的制裁，这个除了打架、泡妞以外几乎啥也不会的锤男，一定暗地里对狡诈多谋，邪气里透露着可爱的弟弟的这般待遇十分得意——这下终于没人跟我抢戏了。没有了开发出点科技就觉得了不起的人类，没有来自异次元的强大敌人，这样同样可以归入“爸爸去哪了”行列的宫廷奇幻戏兼家庭伦理剧，自然是拍电视剧出生的导演 Alan Taylor 的最爱（代表作《冰与火之歌：权力的游戏》），他甚至一下就带了三只同样是电视剧出生的编剧。以此我们在本片中看到了很多 TV 范的元素，比如平行剪接、过于明显的 Cliffhanger、不少肥皂剧思维的台词等等——其实在大银幕上看到这些美剧迷熟悉的东西，也的确别有一番风味。

《雷神 2》比起第一部当然有着更宏大的场景和动作场面，但与传统超漫英雄片续集的审美疲劳，乃至是审美破坏相比，本片显得格外有创意，动作戏编排的复杂但不花哨，每个角色，哪怕是配角，哪怕是乱入角色都相当精致。洛基已经从那种“棋高一着，先敌一手”形的反派人物，进化为了一个制造意外的高手，自始至终都在给予观众以无穷的惊喜。



48. 深刻揭示资本主义的腐朽贪婪 华尔街之狼



■片名：The Wolf of Wall Street
■导演：Martin Scorsese
■编剧：Terence Winter
■主演：Leonardo DiCaprio
■上映时间：2013 年 12 月 17 日
■预算：1 亿美元
■票房收入：$97,948,103
■ IMDB 评分：8.7



在马丁老爷子执导的这部堪称是“年度最疯”剧情片中，我们看到了小李子（莱昂纳多·迪卡普里奥）的一次回归原点的疯狂演出，其中有太多早年《猫鼠游戏》的影子。本片改编自影片改编自前股票经纪人乔丹·贝福特（Jordan Belfort）的自传，在自传里，这位富翁巧思妙笔展现了自己曾经纸醉金迷的奢华生活，金钱、毒品、金发妹子、跑车、游艇、一起填充了他神经病般的人生。论社会危害性，贝福特只有《魔鬼交易员》的狱中作者，同时也是搞垮巴林银行的那位尼克·里森的十分之一，但至少也要面临十年以上的刑期，然后凭借惊人的忽悠能力，他居然在低警戒级联邦监狱中呆了两年多一点就重获自由，这是因为就连提起一系列金融诈骗诉讼的的检控官在与其交流的过程中也成为了他的粉丝……

金融犯罪题材虽然可以彰显高智商，但复杂的交易手段和技术名词，无形中限制了观众的理解能力，即便在金融体系和理财产品相当完善的美国也是如此。马丁之所以要选择将贝福特这个人物的故事搬上大银幕，是因为他在华尔街中的身分并不是一只吃人不吐骨头的大老虎，而是游走在边缘地带，依靠野性和皎洁生存的狼：在上世纪 80 年代末至 90 年代中期由于纳斯达克泡沫而造就的股市黄金时代，小贝并没有遵循了启蒙导师的教诲，从事交易员这种恨不得有三头六臂好接听电话的苦差事，而是开了一家经纪公司。所有在华尔街摸爬滚打过的老油条一律不要，他只要新人，最好是连金融这个词都不会拼的傻蛋才好。这个公司像个马戏团、脱衣舞俱乐部，说它是一家嗑药联欢会也可以。所有人每天的工作只有一件：努力撩动有钱人的兴奋点，赶快把各种“垃圾股”向他们推销出去，然后抽取巨额（50%）分红，日复一日，周而复始，然后大家一起 High！

股票啊债券啊金融啊危机啊泡沫啊，你可以完全不懂，这个满眼纸醉金迷、酒池肉林却可以激发男人最原始的欲望。近年来一直在走“神经刀”路线的小李子，在本片中无节操的演出让人感觉到了一场从“装神经病”到“真神经病”的质变，明显老马丁和一票演员 high 翻了，大有一种“管他 M 的小金人，给我还没眼看”的不屑意味。

49. “动作片”留下，让“香港”去死 风暴



■片名：Firestorm
■导演：Alan Yuen
■编剧：Alan Yuen
■主演：Andy Lau、Yao Chen、Gordon Lam、Hu Jun、Ray Lui
■上映时间：2013 年 12 月 17 日
■预算：$20,000,000
■票房收入：不明
■ IMDB 评分：6.3



一个地区的电影的特质，总是由该地的文化特质和生活方式决定的，就像德系片总是充满了冷峻的工业美感，三哥哪怕是鬼片，也要安排几场又唱又跳的戏那样。香港发达的商业社会，使得“警匪片”这种普罗大众最欢迎的类型片成为了其崛起的必然途径。香港超高的人口密度和狭窄的地域特点，又使得动作场面的视觉愉悦性必须依托小型封闭空间内的激烈场面才能实现，所以我们可以看到发哥和伟仔像玩 FPS 游戏那样，带着“异次元移动军火库”在明心医院内场杀上接近一个小时，达成 300+ 的 K.O. Count（辣手神探），却从不会考虑把几栋连在一起的房子给炸烂这种场面一样。港片在最辉煌的时期，也只能以录像带形式出现在欧美的电影租赁市场，主体受众依然是本地观众，因此即便在再离谱的警匪对射场面之中，我们都可以读到鲜明的人文特征。《喋血街头》对上世纪 60 年代全港暴动的再现，《省港奇兵》中对“大圈帮”根源的揭示，《一个字头的诞生》中折射出的港人在大时代到来前的焦虑感，都是华人文化圈以外的观众所无法参透的。高度的法治，又使得港产动作片即便有再离经叛道的故事情节，也很难在逻辑性上出现失控的局面，因此警察的“写报告”，疑犯的“律师来前我什么都不会说”和廉署的“过来喝茶”，就像 TVB 电视剧的“你饿不饿，我下面给你吃”一样，成为了角色必备的台词。

也正是这个原因，所有港片迷都会发现，《风暴》是一部最不像“香港警匪片”的香港警匪片。从动作场面的规模来看，以前“冏·吴”（John Woo）拍枪战，手枪慢镜速射不过瘾就来重机枪浮空乱射，《风暴》这次是把塑胶炸药当成了“起步价”，眼花缭乱的爆炸场面从头炸到尾。从故事上来说，军装警察、O 记便衣同以往只要一出场就预示着故事结束（所以总是安排他们在主角把大 Boss 干翻之后再出场）的 SDU 全部酱油化，以暴易暴，敌强我更狠，程序正义算个鸟，全部把反港分子肉体消灭才是王道，誓把中环炸烂，把枪战片直接跨越式发展成好莱坞灾难片！

50. 追思“红箭行动” 孤独幸存者



■片名：Lone Survivor
■导演：Peter Berg
■编剧：Peter Berg
■主演：Mark Wahlberg、Taylor Kitsch、Emile Hirsch、Ben Foster、Eric Bana
■上映时间：2013 年 12 月 17 日
■预算：4000 万美元
■票房收入：45,160,746
■ IMDB 评分：7.8

“红翼行动“（Operation Red Wings）是美国在阿富汗战争中所发生的一次悲壮的特种作战行动。2005 年 6 月底，在阿富汗库纳尔省山区由美国海豹突击队上尉 Michael Murphy（迈克·墨菲）所领导的一次四人先期侦察和监视任务，由于行踪暴露，执行任务的四名队员遭遇数百人的塔利班武装的围攻，结果三名阵亡，前去救援的 QRF（快速反应部队）小队中亦有 16 人在坠机中丧生，创下了美军 Spec Ops 在越战之后伤亡的记录。故事改编自亲历者，同时也是惟一一个幸存者 Marcus Luttrell 的同名传记小说，这位硬汉亲自担任军事顾问，还饰演了一个小角色。除此之外他还参与了本片的剧本创作。如果你看过原著，就会发现电影中将主人公在杀出重围后的个人自救经历进行了弱化了，更多把关注点给了同队的另外三名队友 Michael Murphy，Matthew Axelson 和 Danny Dietz，以寄托对三位昔日战友的哀思。

同样是讲述一场失败的军事行动，本片不同于《黑鹰坠落》的全景式多线并行解构，没有去年《勇者行动》犹如征兵广告式的煽动力，甚至小口径武器交战场面的观感还不如普遍被军迷视为笑柄的那部《太阳之泪》。这样平稳内敛的风格，很难想像居然是出自去年拍出《超级战舰》这样的超级狗血兼鸡血片的彼得·伯格之手。相信也正是因为原著作者以及当事人的直接参与的关系，才能让整部电影的叙事能始终保持在一种平衡克制的状态中。



2013完结美剧与2014新剧推荐

2013 年的游戏界很精彩，但其实在影视界——尤其是美国电视剧领域也是风起云涌，多部优秀的美剧在这一年迎来了真正的终结，而在时间踏入 2014 年后，也有数部精彩的美剧在等着各位观众欣赏，小编精选了几部值得一追的完结美剧和有潜质的新剧与大家分享，各位读者们不妨趁着有空闲时间，好好地享受一下这顿影视盛宴吧。

文 稀饭 美编 小瑟

2013完结美剧

《超越罪恶》(又名《绝命毒师》)

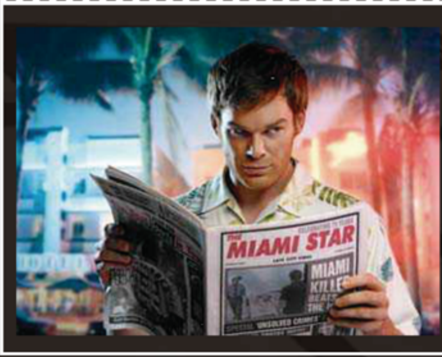
类型：犯罪

只要各位读者有稍微接触美剧圈子，应该都从各种交口称赞中听到过《超越罪恶》的鼎鼎大名，这部热播了整整五季的美剧论规模实在算不上庞大，总共也只有 62 集，但每一集都像是片中主角沃特尔·怀特制作的毒品，充满了浓缩的精华。犹记得稀饭我当年观影第一季的时候，看到另一位主角杰西·匹克曼极其二货地用腐蚀液体在浴缸里销毁尸体，结果把整个楼板都侵蚀掉导致一楼天花板突然爆开落下一地碎尸时，便禁不住惊为天人，恐怖、恶心和浓重的黑色幽默混合成的冲击力实在让人无法招架。如果读者们还没有看过这部神剧，那现在就可以幸福地把整整五季故事一次过看完，保证能够让你对美剧的鉴赏水平和要求平地拔高几万米。但这里也要提醒一下，这是一部彻头彻尾的犯罪剧，暴力元素与丑恶的人性冲突随处可见，对此有不适症的小清新请慎重考虑是否要追看。



《双面法医》(又名《嗜血法医》)

类型：犯罪 / 惊悚



曾经，《双面法医》在影视领域中有着几乎与《超越罪恶》齐名的地位，这部剧描述了同时兼具血迹鉴证官和连环杀手双重身分的主角德克斯特·摩根那充满了血腥与黑暗的私人生活，他早上为警署服务，晚上则靠谋杀穷凶极恶之人来释放自己的杀人欲望，当警察的养父教会了他如何去追踪和寻找犯人，并且在施行杀戮后销毁能够让人追踪到他的证据。严格意义上来说，这就是一部带有黑暗超级英雄色彩的现实题材电视剧，德克斯特的双面生活，还有他与家人——尤其是妹妹黛柏拉·摩根之间的关系一直是本剧的主要剧情看点。然而随着故事被越编越长，就算有着原著小说支持，《双面法医》的人气和观众评价在辉煌的第四季后开始下跌，而其制作方 Showtime 的高层甚至不准许德克斯特获得一个悲剧英雄的最终结局——死亡，于是本剧的人气在最后的第八季跌入谷底，只有最忠实的粉丝陪伴它走到了最后。尽管如此，这部电视剧仍然是美剧领域内最值得一看的佳作之一，八季足足 96 集的长度也足够各位读者打发相当长的一段闲暇时光了。

《危机边缘》(又名《迷离档案》)

类型：科幻 / 惊悚 / 悬疑

作为大导演 J·J·艾布拉姆斯在电视领域的杰作之一，《危机边缘》身上带着不少旧时代的情怀，它是一部典型的硬科幻剧，虽然片中的科学原理有着虚构幻想之处，但往往都是取材于现实科技。而在这个内核之外，《危机边缘》用程序剧的每集一案件和富有个性特点的角色把自身包装起来，以丰富自身的吸引力。不过就算是这样，在渡过了有新鲜感的头三季后，剧情架构趋向于稳定的《危机边缘》也渡过了一段非常艰难的时光，收视率一直不温不火，哪怕编剧们不时抛出重磅炸弹来吸引眼球，也没有带来太爆炸性的增长。幸好，在最终季当中，本剧的整体水平有了更进一步的提升，观众们的注意力也开始回归。剧中值得纪念的最后一集，也是第一百集获得了全剧最高的评价，算是为这部科幻剧画下了一个完美的句号。对于喜欢《X档案》的资深美剧观众来说，本剧昭示了一个令人悲伤的事实，那就是硬核科幻悬疑剧的确已经过时了，科幻题材必须要找到一个更好的包装和主题才能够存续下去，最好的例子，就是同样有 J·J·艾布拉姆斯参与其中的 2013 年新剧《机器之心》。



《梅林传奇》

类型：魔幻 / 历史

虽然在美剧领域经常被提起，但这是一部纯正的英剧，毕竟除了英国人，又有谁敢声称自己能够拍好一部关于亚瑟王的大法师梅林的电视剧呢。不过话要说回来，以辅助亚瑟王的神秘巫师梅林为主角的这部电视剧实在不能说是一部非常正统的改编剧，因为在故事中的梅林还是个毛头小子，亚瑟也不过是个鼻孔朝天自我感觉过剩的王子而已，这两人在青少年时期就确立了主仆关系，而为了守护亚瑟当上英格兰的帝王，梅林还必须隐藏自己的魔法天赋，伪装成一位经常犯白痴的二货随从，一边各种耍宝一边趁机偷偷用法术保护亚瑟免遭来自邪恶法师的攻击。

不过各位读者到这里也应该看出来了，作为一部电视剧，《梅林传奇》的定位有点低龄向，两位主要角色的年轻化和对于故事结构的安排都透着一股为青少年服务的味道，如果你不是一位奇幻迷，那这部电视剧对你的吸引力会大幅下降——除非你是一位腐女，脑洞大得能看出本剧中常人无法察觉的基情之处。但如果你正好对亚瑟王的传奇感兴趣，又或是身边有一位年纪不大的小朋友，这部充满了龙、狮鹫、骑士和女巫的电视剧应该就是你的最佳选择。



《南城警事》(又名《南国警察》)

类型:伪纪实/剧情/犯罪



诞生于NBC电视台的《南城警事》是在美剧领域也不多见的纪录片类警察程序剧,当然,纪录片只是形式,实际上里面的人物和故事都是虚构的,只不过绝大部分改编自真实事件,来让故事本身变得可信而富有冲击力。例如美国曾发生过疯狂的犯人手持枪械直接进入警察局前台见人就射的恐怖事件,本剧直接改编了这一事件,两位主角在经历这场可怕的变故并合力击毙犯人后也没有像一般电视剧中的男主角般地神色不变,而是吓得尿了裤子,并且是在劫后余生时才发现到自己竟然失禁了,这种生猛直接的真实感正是本剧的魅力所在。不过本剧命途坎坷,播完第一季后,在制作第二季途中被NBC取消,之后TNT电视台接手,成功让本剧播到了第五季,但终究是因为不温不火的收视率而放弃了它,所以这部电视剧最后只播出了总共43集,对于想要见识一下描绘真正警察生活的作品的读者来说,《南城警事》是个不错的选择,较短的长度也能保证各位读者可以快速地将其补完。

《少年正义联盟》

类型:超级英雄/动作/悬疑



熟悉DC漫画的读者在看到这个标题后都应该大概猜到了,这是一部用DC漫画宇宙中超级英雄们的小跟班作为主角的作品。严格来说,它不是美剧,因为这是一部动画,不过在编剧手法上,它更为接近电视剧,善于使用悬念来吊观众的胃口,在剧情编排上也相当考究,实在令人想象不到它会是一部针对青少年观众的作品。

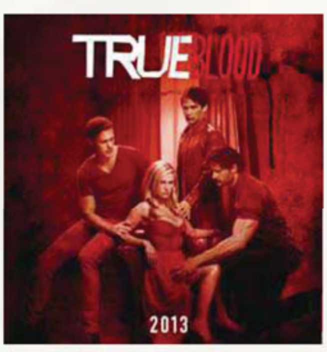
这部动画只有两季,第一季讲述的是罗宾、闪电小子、海少侠、火星少女和超级小子等少年超级英雄摆脱了跟班身分,组成了少年正义联盟,专门负责为正义联盟执行各种秘密任务。这一季的内容主要用于塑造各个角色的特点和介绍他们的过往经历,主线并不算特别分明。当故事进入到第二季时,剧情却发生大幅度的跳跃,直接来到了五年后,几位玩家所熟悉的元祖成员都已经长大,一批如蝙蝠少女,野兽男孩和蓝甲虫等少年英雄加入到团队中,随着一个看似友善的外星种族来到地球,一场阴谋正在其背后酝酿,已经长大的团员们似乎也正在谋划着如何暗中拯救世界。

在国内美式动漫迷群体当中,这部动画相当有人气,遗憾的是最后卡通频道还是取消了它,用《少年泰坦GO》代替了档期。和一般美剧比起来,两季总共有46集之多的《少年正义联盟》看似长度惊人,不过别忘了它每一集的长度是典型的动画长度,剔除片头片尾,只有约20分钟左右,所以总共46集补起来还是很简单的,而且因为长度较短,哪怕是用碎片时间来一集集地看也不成问题,被繁忙工作困身的读者们不妨考虑一下用智能手机或平板电脑在线观看。

《真爱如血》

类型:奇幻/爱情

改编自畅销小说"《南方吸血鬼》系列"的《真爱如血》是HBO电视台旗下曾经的皇牌电视剧之一,因为这家电视台的主要观众对象是大龄的成年人,所以本剧不但在故事深度上比算是同类节目的《吸血鬼日记》要强得多,尺度上也非常惊人,足以令《斯巴达克斯》之类勉强算打擦边球的历史剧也相形失色。随着故事不断发展,除了主角比尔·康普顿这位吸血鬼外,其他如狼人和妖精等超自然生物也陆续登场,整部电视剧变成了混杂着奇幻风格和现代风格的大杂烩。



本剧的故事黑暗风格很强,凶杀和吸食毒品等场面屡见不鲜,床戏等吸引眼球的内容拍得异常大胆,曾经在电影《X战警2》中饰演过罗刹女的安娜·帕奎因在本剧中担任女主角,作出过许多次突破性的演出,为本剧增添了不少看点。可惜的是,随着原著小说的素材逐渐枯竭和制作人Alan Ball在第五季播出后离职,本剧也渐渐失去了光华,在油枯灯尽之际,HBO明智地决定在第七季终结本剧,这一季将会在2014年夏天播出,共10集,算上目前已经播出的六季,总共是七季80集。虽然严格来说这部剧还没有播完,但它的结束已经是在板上钉钉的事情了,之前一直有兴趣的读者不妨趁着周末补完前六季的内容,然后就可以期盼这部剧迎来一个令人惊喜的终结季了。

《斯巴达克斯》

类型:历史/动作

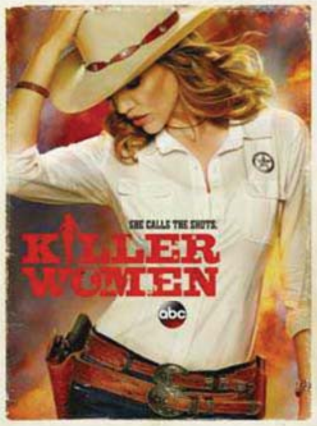
这部描绘古罗马时期领导了奴隶起义的角斗士斯巴达克斯生平的历史剧有个不太好的开局,因为虽然故事在备受好评的情况下播完了第一季,男主角的演员安迪·怀特菲尔德却因为非霍金氏淋巴癌复发,不得不先让剧组拍摄前传,其后他原本被确诊康复,返回剧组拍摄了一部分内容,却又发现癌症再度复发,最后因为治疗失败不幸去世。原本这种可怕的情况有可能会令整部电视剧的拍摄计划被取消,不过还好剧组最后还是找到了利亚姆·麦金太尔来继续扮演斯巴达克斯,这部电视剧才终于得以存活。事实上,观众对于利亚姆的接任也显得非常满意,认为他的表现并不输于安迪·怀特菲尔德,而一众主要角色的演员如饰演角斗士克雷斯的马努·班尼特和饰演鲁瑟提娅的露西·劳利斯也有上佳的表现。在制作了一部前传和三部正传后,这部以血腥、暴力、成人化并且充满了裸露镜头而闻名历史剧也终于迎来了终结,不是因为人气缺乏,而是斯巴达克斯的故事走到了尽头,奴隶们的起义最终失败,一位或许是罗马历史上最伟大的角斗士终于迎来了自己人生的终结。本剧共有39集,算上前传总共是四季,对于打算补这部美剧的读者来说,最大的优势就是可以从前传看起,以更好地了解整个故事的来龙去脉。



2014年新美剧推荐

《飙风女警》

类型：罪案调查/暴力



来见见莫莉·帕克，一位拥有性别研究博士学位，赢得过1992年德州小姐选美大赛冠军，身高能够与男性匹敌，还拥有过人胆识的奇女子，以她的过人智慧和天赋的美貌，这个世界对她来说简直是予取予求，大公司职员，超级名模和舞台巨星等令人艳羡的身分她唾手可得，但在最后，她却选择了成为一名德州骑警，而在她之前，这个职业完全由男性统治，历史上根本没有出现过任何一位德州女骑警，而在莫莉身边的人，都在试图用自己的行动来维持这一传统。所以，在德州骑警的圈子中，上天赋予莫莉的一切优势似乎都成为了她的累赘，只会引来更多的敌视和对抗。

但她不在乎，为了完成自己的任务，莫莉不惧于付出任何代价，她这种执着的性格继承自父亲，一位德州老警长。有时候，为了达成目标，她甚至不惜打破规矩，用非常规的方式行事。她遇到了不少的障碍，性骚扰和性别歧视伴随着她的每一天工作，但她也能够从家人和极为赏识她的顶头上司处得到无条件的支持和鼓励。

作为一部显而易见的程序剧，《飙风女警》的故事背景设定在了民风彪悍，还残留着老西部味道的德克萨斯州，但如果光靠这点可吸引不了观众，所以编剧们安排了一位足够强，足够有个性的女主角来驱动整个故事，扮演莫莉·帕克的女演员 Tricia Helfer 是加拿大的超级名模，在 1992 年赢得了福特超级名模大赛的冠军，而且在兼顾模特事业的同时也在演艺界大出风头，曾经在科幻名剧《太空堡垒卡拉狄加》中扮演“第六号”，一个有着美艳人形外表的塞隆人，要演绎有着迷人外貌的莫莉自然毫无难度，这部带有女权主义色彩的电视剧能否成功，就要看观众们有多喜爱 Tricia Helfer 在电视荧幕上的表现了。

《超脑特工》（又名《智能缉凶》）

类型：动作/罪案调查

正如电视剧的名字所表示的那样，加布里埃尔——这部电视剧的主人公，是一位天赋异禀的特工，因为他的大脑中被植入的一块芯片，并通过这块芯片让他获得了能够操纵一定范围的电子设备，甚至能够通过收集资料来在大脑中重构犯罪现场的能力。按照他的管理者莉莲·斯特兰德所说，仅仅是从重要性上来说，加布里埃尔的价值堪比美国总统本人，有时候甚至可能还在其之上。虽然他是如此重要，加布里埃尔却是个彻头彻尾的行动派，他并不安于独坐一旁，而是要积极参与第一线行动，为了保护他，莉莲派遣了莱丽·尼尔——也就是本剧的女主角随时跟着加布里埃尔，希望这位冷静严谨的女探员能够在加布里埃尔采取某些不可预料的行动时给予援助。

除了加布里埃尔和莱丽，他们这个专门对付网络相关的犯罪的团队还有几位重要成员，包括负责辅助两位主角行动的联邦探员克里斯·詹姆森和贡萨洛·罗德里格斯，还有负责后勤的卡西迪博士和他的儿子尼尔森，这两人同时也是电子芯片专家，能够在加布里埃尔使用自己大脑内的芯片时给予辅助。

在 2014 年，《超脑特工》是其中一部最早和玩家见面的新剧，看点也非常充足，扮演男主角的 Josh Holloway 出演过神剧《迷失》，靠着英俊的外表和潇洒的个性虏获了大量观众的心，这次在《超脑特工》扮相更加干脆利落，尽显男神本色。女主角 Meghan Ory 则是美剧领域有名的美人，在出演本剧之前最广为人知的角色之一就是美剧《童话镇》里的小红帽。虽然在设定上有着科幻特征，但这是一部典型的程序探案剧，每集解决一个案件，剧情的重点也放在了描述加布里埃尔如何用脑中芯片带来的能力解决罪案和他与莱丽之间的关系发展上，虽然看似新意不多，但凭着演员们的卖力演出，肯定会受到观众们的喜爱。



《双螺旋》

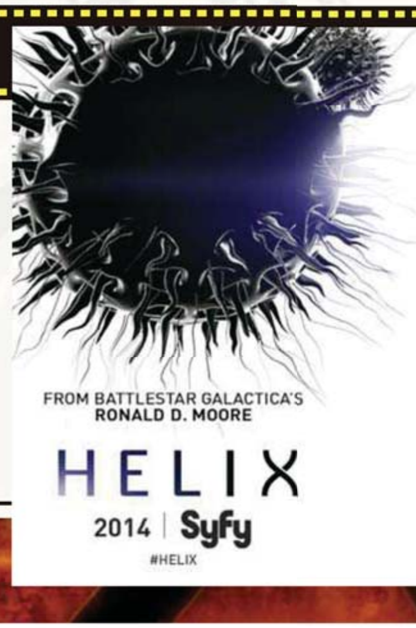
类型：惊悚/悬念

当疾控中心病理学家艾伦·法拉格特在离婚后再一次听到弟弟保罗的消息时，他有点不敢相信自己的耳朵，因为保罗竟然在一处位于北极圈内的研究基地中受到了某种神秘的黑胶病毒感染，而现在，艾伦需要决定是不是要去救保罗，因为他的弟弟曾经和保罗的妻子姬培丽·沃克私通，导致了艾伦与姬培丽的关系以离婚收场。

人命关天，血浓于水，艾伦最后还是决定前去拯救自己的弟弟，而更令他感到尴尬的是，和他一起前往基地救援的同伴当中，就有身为医生的前妻姬培丽，两人已经两年没有彼此对话，如今却不得不一同出手救人。然而救援并非如表面上看来的那么简单，这种病毒可能已经泄漏到了基地内部，造成了爆发性的感染，而且病毒本身的危害，有可能并不仅仅只是会夺去被感染者的性命。

随着事态进一步恶化，作为基地管理者和幕后策划者的黑木宏故意隐藏的秘密也一点点地被暴露，这个看似正常的研究所中有着无数的神秘设施，随着艾伦所属的调查组一步步接近真相，危险也在一点点地朝着他们靠近，每一个人的生命，都变得危在旦夕，他们任务不再是拯救，而是求存！

早在 2013 年，双螺旋的宣传攻势就已经在美国各地如火如荼地展开，业界传言这部生化



恐怖题材的幻想剧有可能是 Syfy 电视台近年来最好的新剧，而事实上近年只能靠真人秀节目维持收视率的 Syfy 的电视台也急需一部正统的科幻剧来证明他们并没有背叛自己的核心观众。本剧的主角 Billy Campbell 是科幻电视剧的常客，在主演本剧之前于慢节奏凶案调查剧《谋杀》中有着出色的表现，而担任幕后黑手黑木宏扮演者的则是非常国际化的日本演员真田广之，2013 年他在电影《金刚狼 2》中有着重要的戏份，而在年底的《47 浪人》中更是担当起了主要配角，所以他在电视剧领域的表现也令人期待。

《法庭浪子》

类型 :律政 / 喜剧



罪犯、人渣和“食人恶魔”，基冈・乔伊的一大部分辩护对象都是这些耸人听闻甚至无可救药的家伙，事实上，他接的案子绝大部分都是别的律师碰都不想碰的，但这并非就说明他只干出风头的辩护，很多时候他也帮忙打重婚，偷窃之类的小官司，因为他的工作目的，就是拯救那些看起来非常令人绝望的家伙，而这些人，和基冈自己简直就是同病相怜。

对，作为一个律师，基冈・乔伊的臭毛病实在是太多太多，他的前妻觉得他就是个不靠谱的货色，他的儿子从来没有拿他当长辈，许多法官觉得他就是个来闹事的痞子，国税局不止一次指控他是偷税漏税的罪犯，甚至他的前任代理人都看不起他，认为他是个彻头彻尾的失败者。

或许他们都是对的，但在内心的最深处，基冈是个充满乐观主义，而且对法律和正义极其忠诚的人，所以他才会不惜一切地为那些看似没有翻身可能的人作辩护。基冈的生活或许已经让他自己变得伤痕累累，但他每一天醒来，都是还是会勇敢而乐观地面对挑战。

作为一部反常规的律政剧，《法庭浪子》需要一个镇得住观众的主演来去说服观众接受这么一个有着自毁倾向的角色，所以剧组请来了艾美奖得主 Greg Kinnear，这位刚刚年届半百的老牌演员主持过谈话秀，拍过无数的电影和电视剧，在他的演绎之下，基冈・乔伊这个看似不靠谱的律师，肯定会展现出令人折服的魅力。

《狼女》

类型 :奇幻 / 爱情



埃琳娜，一位辗转在各个寄养家庭中长大的孤儿，非常渴求能够拥有一个属于自己的家庭，直到 28 岁那年，她才终于找了一位愿意和她共度人生的男子，那就是克莱顿。但是，埃琳娜的情人隐藏了一个秘密，那就是他并非是常人，而是一个狼人，当他的牙齿咬进了埃琳娜的身体，就把狼人的诅咒传到了她身上，让她成为了一个狼女！

身不由己地，埃琳娜被卷入到了超自然的世界中，有那么一段时间，她被迫置身于狼群中，艰难地挣扎求生。但最终她厌倦了这种生活，离开了喧嚣的纽约，来到了平静的多伦多，开始了自己平凡的新生活。现在她的身分是一位摄影师，与名为菲利普・麦克亚当斯的广告经理人相恋，过着属于正常人的生活，新男友对于她的狼人身分一无所知。

然而随着狼群遭受着一群神秘猎人的袭击，埃琳娜被召回狼群，以支援自己的“家人”，可是她一旦回归，就不能够再脱离这个大家庭了。这让埃琳娜陷入了两难境地，她不知道自己应该是继续过着平凡人的生活，还是要为了狼群而战。更糟糕的是，在克莱顿和菲利普之间，她甚至并不清楚自己到底更爱的是哪一个。

在荧幕上的吸血鬼热开始渐渐退潮后，狼人的风潮却似乎方兴未艾，更为偏向青少年口味的《少狼》热播了足足两年，而作为其同题材作品的《狼女》则更为成人化，而且因为主角是一位女性，所以故事中也加入了更多爱情元素，与奇幻元素融合起来，颇有种狼人版《暮光之城》的味道。主演 Laura Vandervoort 是电视与电影领域双栖的女星，在主演本剧之前最广为人知的角色之一，就是在《超人前传》中扮演超级少女（Super Girl），和在《V 星入侵》中扮演主要角色丽萨，这两部都是典型的幻想剧，所以她在同是幻想剧的《狼女》中的演出绝对是有保证。

《弗莱明 :詹姆斯邦德的前世今生》

对于《007》电影那奢华豪迈的特工风格，总有人怀疑其是否真实，但其实作为这个系列小说的作者，伊恩・弗莱明的年轻时代的确就过着这么一种生活，二战时期他为英国情报机构工作，深入敌境执行间谍任务，也的确和多位美丽的女性发生过亲密关系，所以詹姆士・邦德的经历，就是弗莱明的自我写照。BBC 电视台决定把这位大作家的生平改编为迷你电视剧，呈现在大荧幕上，并且找来了英俊小生 Dominic Cooper 扮演弗莱明本人，在《新编福尔摩斯》中有过精彩演出的 Lara Pulver 则会饰演弗莱明的情人安・奥尼尔，据传她就是邦女郎的原型。这部短剧会在 1 月底与大家见面，喜欢《007》的读者们记得不要错过哦。



类型 :谍战 / 传奇 / 动作



发现日剧之美——2013完结日剧推荐

作为游戏之外的兴趣，时雨在闲暇的时候喜欢看看日剧作为消遣。与港剧和美剧相比（内地剧不在讨论范围之内），日剧有着相对紧凑的节奏、多样化的题材和相对少的集数（大部分都在十集左右）。因此很适合在休闲的时候刷上几集来放放松。在 2013 年完结的日剧里，出现了不少高质量的好剧，也获得了不少的关注。例如堺雅人主演的 TBS 日剧《半泽直树》，平均收视 28.74%，米仓凉子主演的朝日台日剧《DOCTOR X 外科医大门未知子》表现不俗，平均收视 22.38%。这两部的平均收视可比 2012 年第一的《小梅老师》更高。下面就让我向各位推荐 2013 年个人喜爱的完结日剧吧！

文 时雨 美编 小瑟

半泽直树

原名：半沢直樹 **首播**：2013 年 7 月 7 日

剧情简介

故事改编自池井户润的原著《我们是泡沫入行组》和《我们是花样泡沫组》，剧集分为两个部分，前半部分讲述半泽直树（堺雅人 饰）当上了融资课课长后，坚持人性本善的他在履行作为银行家的职责时，依然会为了自己心中的道义和坚持去努力。但就在这时候，高达 5 亿日元的贷款融资诈骗事件，将半泽推到了悬崖边，他所要面对的是只重明哲保身、趋炎附势、重利轻义的分行长乃至与业内高层彻底决裂。在后半部分，由于伊势岛酒店贷款的缺口让银行陷入了 120 亿资金的困局，半泽需要一边解决酒店的困境一边和内部的高层做斗争。这样的螳臂当车，逆流而上的战斗贯穿了全剧的始终。

点评

“人若犯我，我必加倍奉还！”即使没有看过半泽直树的读者也听过这句话吧！这部剧最大的优点就在于节奏和结构把握得非常好。故事其实很简单，电视剧需要面对更多的受众群，故事设置上也必然不能太复杂，那么全剧就必须在节奏上下工夫。虽然一集只有短短的 40 多分钟，但是有非常多的高潮点，不断有新的事件登场，情节环环相扣，故事跌宕起伏，在故事的中间又插入了情感戏来舒缓一下紧张的情绪，完全没有让观众转移注意力的机会。其次在导演的改动下，让非常“男人”的原著有了更多的情感穿插其中。每一个角色的刻画都非常形象和立体，几条明线剧情交织在一起，形成错综复杂的利益纠缠关系，给后文埋下伏笔，冲突和斗争变得更加明显，让电视剧的戏剧性有了不少程度的提升，变得更加好看。最后则是演员的卖力表演了，当中每个人的表演都非常到位，也难怪这部剧在日本这么流行和有话题性。但从整体来说，笔者个人比较喜欢前半部分的内容，后半部分开始有点失控，尽管如此，《半泽直树》依然是 2013 年最值得看的日剧之一！



Legal High2

原名：リーガルハイ 2
首播：2013 年 10 月 9 日

剧情简介

延续着《Legal High》的设定，由从未尝试过败绩的古美门研介（堺雅人 饰）和个性热血正直的黛真知子（新垣结衣 饰）搭档解决各种辩护案件。但在第二季一开始，“世纪恶女”安藤贵和（小雪 饰）毒杀情夫一案震惊全国，古美门研介冒天下之大不韪出任辩护律师并进行无罪辩护。但没想到却被曾在其门下实习的新人检察官羽生晴树（冈田将生 饰）阻截，更史无前例首尝败绩。在此之后，羽生晴树辞去公职，转而开起了律师事务所，而古美门和真知子致力于游说安藤贵和上诉，一方面为了维系事务所的日常开支不得已接收各种小案件，在这个过程中，羽生晴树成为了继三木律师以来又一个难缠的对手。

点评

如果说半泽直树是“人若犯我，我必加倍奉还！”，那么《Legal High》的古美门研介则是“人没犯我，我照样奉还”的典型。笔者看来，这部剧的最大亮点有二，一是视法庭如战场、将胜利和金钱看作比正义还重的“恶德讼棍”、相信真理逐渐成长的“晨间剧女主角”和拥有阳光般温暖笑容渴望圆满解决所有争端的 Mr Win-Win 三人之间的情感冲突。在本季中，除了两种价值观的碰撞之外，观众们可以切切实实地感受到黛真知子的成长。虽然有不少人批评本季中古美门的“卖萌”戏份太多，但这实际上是对他性格的一种强调和补充。另外一个亮点就是延续并加强了《Legal High》中对于世界观的思考。很多事情都不是非黑即白，好和坏的定义，本来就在不停摇摆，生活本来就有两面，根本不存在绝对正反的人生。因此片子中的最重要的价值观，就在于接受这个世界的真实，用积极的态度去直面人生。





海女

原名:あまちゃん **首播**:2013 年 4 月 1 日



剧情简介

24 年前,由于厌倦了家乡的一成不变,憧憬着东京的天野春子(小泉今日子 饰)在电车开通当天就离家出走。此去经年,她早已成家并有了自己的女儿秋(能年玲奈 饰),但她的生活过得并不太舒心。在某天她接到了好友大向大吉(杉本哲太 饰)的短信,短信中说她的母亲病危,于是她带着女儿秋回家。不出所料,这一切都是大吉的骗局。由于春子的母亲夏决定从海女的职业隐退,为了当地有着悠久历史且即将消亡的海女职业不会消失,他希望春子能够接替母亲夏。一直存有芥蒂的母女两针锋相对,从未与外婆谋面的秋却与外婆意气相投,喜欢上这一片碧海蓝天和澄澈的海,也对海女这职业产生了浓烈的兴趣。最终被东京压抑的空气逼迫得喘不上气来的秋作出人生中重要的决定,那就是留下来成为一名海女。

点评

虽然划分为“晨间剧”的范围,但这部剧并不是标准意义上的晨间剧。它有着严谨的剧本和多样化的剧情转折,剧情核心在于海女的成长故事。每一集虽然只有短短的十五分钟,但是编剧在剧本的把握上非常到位,从故乡篇的铺垫到东京篇的推进都可以看出日剧顶尖编剧的想象力。更为巧妙的是,在观看完全剧之后重新观看故乡篇能发现更多的优点,能重新发现许多涌动的情感。这部剧也因此得到了第 78 届日剧学院赏的最优秀作品奖。除此之外,这部剧拥有日剧代表的大光圈拍摄手法,每一帧的画面都非常靓丽,剧情治愈,看着画面也能让观众沉浸其中,如果你能适应较慢的节奏看下去的话,绝对是神剧之一!除此之外,台词也非常的经典,因为该剧的结束让无数观众失落,从而诞生了一个新词叫“AMA LOSS”。本剧的魅力由此可见一斑。

DOCTOR X 外科医 大门未知子 第二季

原名:ドクタ–X 外科医·大门未知子 第 2 期
首播:2013 年 10 月 17 日



剧情简介

延续第一季的剧情,以果敢干练的作风和高超惊人的医术,人称“Doctor X”外科医生大门未知子(米仓凉子 饰)在帝都医科大学第三医院力挽狂澜,掀起前所未有的风潮。但医院内部体制已经僵化,仅凭她一个人还是很难从根本上改变这种情况。而因在北海道马场冒险为一匹骨折的马做手术,未知子得到内科专家马渊一代(三田佳子 饰)的赏识,进而受邀踏入全日本顶尖医者云集的殿堂——帝都医科大学附属医院。而就在这个医院,外科总负责人蛭间重盛(西田敏行 饰)曾亲手为医院的大金主——某地产大鳄二宫钦也(寺田农 饰)完成高危手术,谁知此番二宫癌症复发再度入院。第二外科主任海老名(远藤宪一 饰)携团队积极备战,配合蛭间迎接新一轮的手术。而马渊所率领的内科则就治疗方式上与外科产生严重分歧和对立。未知子在此时加入,无疑使得双方的矛盾更加白热化。

点评

这是一部很“爽”的医疗剧,自由外科医生大门未知子,讨厌权威、从不被体制束缚,在工作中不干任何与医生专业无关的事,但凭出神入化的手术技术,无数次挽救了病人的生命。在这方面,其实和收视率第一的《半泽直树》有一些异曲同工之妙。但如果只是这样的话,这部剧只能沦于一般的 YY 剧了。这部剧有着更深层次的内涵,那就是对于新出现的自由医生这一职业的生存环境的描述。比起第一部来说,剧中增加了医院内部激烈的派系斗争描写,作为自由医生的未知子总会在不知不觉中被作为棋子利用。除此之外,本剧另外一个看点还在于对大门未知子的人物塑造。未知子表面上粗枝大叶,豪放不羁,但在工作上非常认真。平时虽然很冷淡,但一些细节可以看出她的有血有肉,不忍心看着生命在自己手中流逝,为此她愿意低下自己高傲的头。米仓凉子在剧中出色的表演也为人物塑造增色不少。

最完美的离婚

原名:最高の离婚
首播:2013 年 1 月 10 日



剧情简介

就职于自动贩卖机公司的滨崎光生(瑛太 饰)生活井井有条,简洁有序。可是她的妻子结夏(尾野真千子 饰)却是一个性格豪爽,不拘一格的女生。在光生眼中看来,她就是一个粗俗而不修边幅的人。虽然两人生活两年,但是两人至今没有找到任何合拍的地方。光生为此无数次萌生了想离婚的念头,但还是没有真正地下定决心。就在某一天,光生陪客户去打棒球,但在回家路上不小心把腰给扭了,为了治疗跑到一家精油按摩店时,发现这家店的主人竟然是自己以前曾交往过的上原灯里(真木阳子 饰),这次的重逢让他心里开始蠢蠢欲动,但灯里已经和美术大学助手上原谅(綾野刚)结婚,上原谅是一个典型的花花公子。就在他纠结于是否提出离婚时,妻子居然主动提出了离婚。于是同为三十岁的四个人,展开了一段不可思议的四角关系。

点评

由于这一部描绘的是成年人的爱情故事,因此建议有一定感情阅历的读者观赏,会有不一样的感受。这部剧本质上还是沿袭了日剧的一个基本套路:走着一个基本的大道理贯穿主线并且从中见缝插针地加入一些积极的世界观。这部剧的优势在于将每一个人的个性刻画得非常生动,四个人之间若即若离,复杂的情感联系更堪称绝妙。是的,爱情中并没有所谓的谁对谁错,没有所谓的渣男,也没有所谓的烦妻,更多的只有两个人合不合适的问题。四位角色的表演都非常到位,各自在爱情中的角色心态也入木三分。编剧所描绘的台词相当现实,也能给观众不少的代入感。这部剧在最开始的时候人气并不高,但依靠上述的优秀表现逐渐积累了人气,还被观众评选为“希望世界看到的日剧”。而男女主角也依靠出色的演技表现,在日剧大赏中分获个人奖项。

安堂机器人

原名:安堂ロイド ~ A.I. knows LOVE？ ~
首播:2013 年 10 月 13 日



剧情简介

2013 年突然流传出一份杀人名单，在上面的人物几乎都已死亡，而现任东京帝国大学的天才物理学家沫岛黎士（木村拓哉 饰）及其在某 IT 公司工作的未婚妻麻阳（柴崎幸 饰）不幸地也在名单当中。黎士似乎对这一切已经有所准备，她通知麻阳做好准备，但自己还是意外身亡，出现在一家失事飞机的遇难者名单当中。正当麻阳伤心欲绝时，一个和黎士外貌完全相同的男子出现在她的面前。男子自称是代号 ARX Ⅱ -13 的智能机器人，来自 100 年后的世界。他受神秘委托人差遣，确保麻阳不会被未来警察派出的智能杀手们杀害。为了不引起混乱，他开始假装成黎士和麻阳一起生活。

点评

单从收视率来说，这部作品可以说是遭遇了惨败，只有可怜的 12.78%。因为有木村拓哉主演的日剧，在最鼎盛的黄金时代，他的作品超出 30% 的收视率可以说是非常轻松，加上这部剧的播放时间也在日剧的黄金时段，取得这样的成绩确实是不应该。但收视率并不能代表一切，这部剧并非粗制滥造，它在某种程度上代表了日剧今后的可能性，它的题材相当新颖，通过时间穿梭来描绘两个不同的世界，但并不落入穿越剧的俗套，别出心裁的剧情和大规模的动作场景预示了日剧今后新的可能。说回拍摄手法，蒙太奇手法的不停切换让观众也可以感受到麻阳内心的挣扎和失去爱人时的痛苦。就算是这样的题材，依然能融入各种细节拍出让人感动和共鸣的瞬间，这也是日剧的特殊魅力。

家族游戏

原名:家族ゲーム **首播**:2013 年 4 月 17 日

剧情简介

沼田家的一切看上去都让人艳羡，一家人居住在高级住宅区，身为一家之主的一茂（板尾创路 饰）担任着大型公司的主管、母亲佳代子（铃木保奈美 饰）是家中的贤内助，温柔地把持着家中的一切。长子慎一（神木隆之介 饰）学业优秀，运动全能，而家中惟一的麻烦，似乎就是上初中的小儿子茂之（浦上晟周 饰），因受到欺负将自己闭锁家中拒绝回到学校。佳代子担忧着孩子的未来，请来了号称辅导的学生 100% 考入东京大学的家庭教师吉本荒野（樱井翔 饰）。但是他的教育方式非常奇特，反常的行事作风犹如给这个平静的家庭投入了一颗巨石，掀起的涟漪揭开了每个家庭成员中黑暗的秘密。





点评

看到这剧情简介你以为这是一部治愈的励志日剧？那你就错了。这部剧的基调相当阴暗和诡异，在日本的影视界有着一定的地位。以为第四次翻拍会用爱来感化所有人？怎么可能。这部剧一个最基本的步调就是给各位观众描绘了一个看似完美的家庭，然后一步步地揭开伤疤，将这一切童话毁掉。其实这个家庭只是日本社会阴暗面的一个缩影，通过这个缩影来展现婚外情、心理疾病、社会融入性、校园凌辱和不良少年等等，通过直击这些阴暗面带来思考。笔者给这部剧的评价是，要看，但只看一遍就够了。在这一遍里，你可以得到很多的冲击性的思想面。而这样的题材，其实也只有日剧能够完美地为我们呈现出来。

鸢

原名:とんび **首播**:2013 年 1 月 13 日

剧情简介

这是一部讲述亲情的令人感动的作品。上世纪八十年代，市川安男（内野圣阳 饰）在从高中毕业后就来到运输公司工作，在 25 岁时和美佐子（常盘贵子 饰）结婚，三年后诞下儿子旭（佐藤健 饰），一家人过着喜悦和幸福的生活。但幸福的日子并不长久，在旭三岁的时候，妈妈美佐子为了保护儿子旭而被木箱压死，这份喜悦因突如其来的悲剧而被打破。对美佐子留下来的这惟一的儿子，安男作为一个低学历，爱烟爱酒，不会带孩子的笨拙男人，只有咬紧牙关，用拳头和泪水，努力完成美佐子未了的心愿。从那天开始，安男一边怀着对美佐子的想念，一边笨手笨脚地养育儿子成人。而全篇故事讲述的就是他养育孩子中遇到的种种故事。

点评

《鸢》改编自作家重松清的同名作品，小说曾经获得"大家所选角川文库感动第 1 位"。在这样的光芒下，大家可以感受到这个剧中剧本的优秀。父爱是伟大的，男主角的父亲就是这样的一个人，时常口是心非，脑子只有一根筋，失去了挚爱的他只想着要把孩子养大，标题的鸢，既是他又是男主角父亲的成长过程。全篇有很多的泪点，难得的是它并不是一种虐心的伤心，而是内心中感到的温暖。这部剧在细节上也做得很好，比如斑驳的门牌上有着两个人的名字、比如一大一小的脚步声，这些要素都丝丝地透露出男主父母的恩爱。除了描写父爱外，还描写了邻里间相互照料的情感。当中并没有什么大人物，只是市井中简单的每一个人。只要细心观看，相信都能感受到那份情感的美好。



神探伽利略 第二季

原名:ガリレオ 第2シーズン **首播**:2013年4月15日

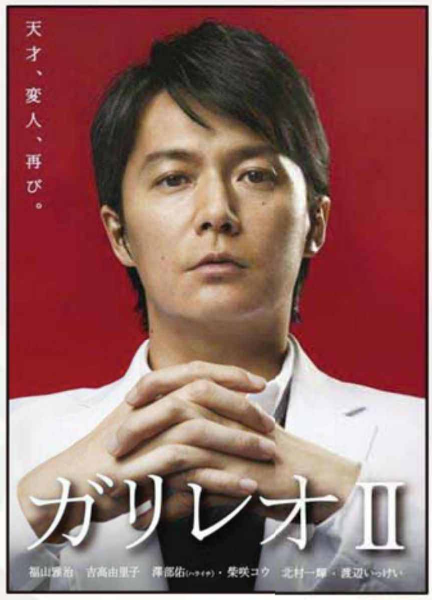
剧情简介

《神探伽利略》(ガリレオ)改编自东野圭吾的同名短篇推理小说,自2007年10月放送以来受到了观众的好评。本剧的特色在于刑警与物理学家利用物理学来侦破各种看似超自然现象的事件。在东野圭吾个人的散文集中,也提到了这些物理学运用在理论上的可行性,配合悬疑的拍摄手法,相当精彩。第二季在时隔5年之后开播,故事上因为在过去几年里经常处理奇怪案件,贝冢北署警察内海薰(柴崎幸 饰)被上层派往美国某个经常发生奇怪事件的城市研修一年。毕业于帝都大学法学系的岸谷美砂(吉高由里子 饰)调来接替内海的位置,她将与帝都大学的物理学教授汤川学(福山雅治 饰)共同解决谜题。



点评

其实笔者一直很犹豫要不要把这部剧加入推荐,因为比起上一季来说,第二季的表现变得平庸。女主角由内海薰(柴崎幸 饰)更改为岸谷美砂(吉高由里子 饰)引起很多人的不满,但客观来说吉高由里子对角色的发挥相当到位,甚至在某种程度上要超过柴崎幸。那么,问题出在哪?没错,就是出在了最根本的剧情把握上。从第二季开始,物理内容变得越来越简单,部分物理现象的解释更是让人觉得很无语,也难怪这部剧会高开低走了。但平心而论,这部剧在个别几话上还是能有上一季的水准的,只是或许给它的期望太高,多少有些失望吧。还是值得各位去看看的。



小原不哭

原名:泣くな、はらちゃん
首播:2013年1月19日

剧情简介

越前(麻生久美子 饰)是个不轻易表露自己想法的女生,她把她所有的情绪都发泄在了漫画里。在漫画里,她创造出了小原(长濑智也 饰)等人,在狭小的酒吧中,小原替她说出自己的想法;她不想和任何人斗争,只想要拥有自己的小天地,不打扰任何人。在她的负情绪下,漫画世界中的小原等人过得非常郁闷。但某个偶然的机会,生活在漫画世界小原找到来到现实世界的方法。于是他带着让创造出他们的神变得幸福的目标,开始了拯救越前的大作战。





点评

相信许多爱好漫画的读者们会有这样一个想法,如果漫画中的人能来到现实中并帮助自己的话该多好,而这部剧就实现了大家的梦想。剧中的故事并没有什么大起大落的表现,在平缓的叙述下带来了一种细腻的情感。这部剧并没有采用什么煽情的手法,但带来的是一种最直接的感官描述。"我的胸口很疼。""怎么了?""我也不知道,就感觉胸口隐隐作痛。"故事的结局并不是传统的大团圆结局,但只要在越前懂得了爱的情感,在某个午后黄昏想起小原的事情,或许就足够了吧。

发现日剧之美

2013年的日剧给了笔者太多太多的惊喜,在整体质量上确实超过2012年不少。《海女》、《半泽直树》的优秀毋庸置疑,无论是编剧、拍摄手法还是演员的演技都达到了日剧的巅峰。回顾这两部作品我们可以看出在台词上的雕琢和细节的细致之处。是名副其实的最佳作品。《Legal High2》中则展示了日本文化中很重要的一点,那就是对于人性的思考。我们看很多日本的游戏也能发现,从来就没有什么绝对的善恶,具有冲击性的台词也足以引发观众的思考。《安堂机器人》的出现在一定程度上开阔了日剧的题材和思路,而这一点也是日剧的优秀之处,题材多样,内容从不匮乏。

笔者一直认为,日本是一个很矛盾的国度,既能拍出类似《家族游戏》一样基调阴暗,内容深沉的作品,又能拍出像《鸢》和《小原不哭》一样,充满人情关怀和温暖的作品。利用各种细节来表现不同的主题,这也是日剧这种特殊的载体表现出的一种优势。当然,今年的日剧也有挫败的地方,像是NHK强推的大河剧收视率惨遭滑铁卢,不知道2014年的《军士官兵卫》能否再续大河剧的辉煌。日剧很少有恢弘壮阔的大题材,但许多细节都能直击观众的内心。虽然拍摄出的画面并不及美剧那样大气,但逆光和大光圈的美总能让人深陷其中。虽然日剧的情节相对简单,但合理的节奏总能抓住观众的情感。闲暇时间,不妨一起来补补日剧吧!



漫画界之帝王
——石之森章太郎

文 徘徊之风
编 宇宙人 美编 NINA



◀资料书籍堆积如山，在这样的工作环境中石森创作出无数经典杰作。

引子

1956年，夏至未至。

一个叫小野寺章太郎的高中毕业生提着简单的行李，走下了从新宿西落合到丰岛区的电车，踏着初夏的步韵、风尘仆仆地来到椎名町一座新的木质两层公寓前。矮墙上挂着的簇新木板，书写着"**トキワ**庄"（常盘庄，一译永恒庄）几个大字。

小野寺章太郎推开木门，收到消息的房东就在门房那边等候着，收下了租金和押金之后，轻车熟路地将他带到二楼走廊左侧深处倒数第二个房间。少年放下手中的行李，来不及细看这个四叠半大（日本常用榻榻米铺垫，以叠数来衡量大小，一叠约等于180cm×90cm），租金3000元的房间。便又转身出门，沿着这条熟悉又陌生的木板长廊，踩着咯滋作响的地板，去给住在这里的一位位住客打招呼。在路过14号室时候，少年驻足细看，陷入了久久的沉思。他曾经在这里度过了三年的助手时光，而眼前这个房间的前度主人，正是赫赫有名的漫画之神——手冢治虫。

时年28岁的手冢治虫的著作《铁臂阿童木》正大行其道。然而，在几年前，手冢当时居住地的嘈杂却总是影响他的创作思路。在手冢看来，那个地方根本没有漫画创作的氛围。于是他在学童社的帮助下找到位于东京市丰岛区椎名町的一座木质公寓住了下来。这座修建于1952年的"常盘庄"，有着米黄色木板外墙和红色屋顶，环境不算优雅，但很安静，手冢在这里静下心来继续他的创作。没想到自己也成就了一个日本漫画界的圣地。

手冢的作品不仅吸引了大批读者，还激发了许多爱好漫画这种创作形式的青年。在《铁壁阿童木》之前，1947年手冢治虫和酒井七马联合发表《新宝岛》(又名《新金银岛》)。人们仿佛能从书中够听到震撼磅礴声音，主人公受到作者厚重的笔力影响，就像是要脱离纸面，飞临世界一般。

"这真的是漫画吗，就好像电影一样！"这是小野寺章太郎第一次感受到《新宝岛》的震撼时给出的评价。受到手冢的漫画精神感召，很多漫画家从全国各地赶来。虽然此时的手冢已经离开了的常盘庄，移居到附近一处叫"并木屋"的寓所。但是丝毫没有打击到入住的漫画家们的积极性。住在原来属于手冢的14号房间的有两位青年，头上戴着模仿手冢治虫风格贝雷帽。身材较高的叫做藤本弘、较矮的叫安孙子素雄。或许这两个名字不大为人熟知，但是"藤子不二雄"这个共用的笔名想必是家喻户晓。

"我们应该做什么呢，这就是创作出比手冢治虫的漫画更有魅力的作品。"少年看着前辈的印记，暗下决心。这位出身于宫城县石森町、刚刚正式入住常盘庄的小野寺章太郎，就是后来为人所熟知"假面骑士之父"、"超级战队之父"、"万画家"——石之森章太郎。

第一章 小野寺由惠 ——章太郎漫画的起点

早在1950年，小野寺章太郎就已经召集乡间同好的小伙伴，组成了"东日本漫画研究会"。制作了一本名为《墨汁一滴》的同人志，并且将这本同人志寄到了《漫画少年》的编辑部，也就是手冢治虫主要效力的学童社，并请他们转交给当时名声大噪的手冢治虫。受到手冢的影响，当时热爱漫画的人都喜欢用笔名，在思考自己的笔名时，出于对故乡（宫城县登米郡石森町）土地的热爱，章太郎郑重地将自己的笔名改作"石森章太郎"。





▲手冢治虫纪念馆举行的"'万画'～石之森章太郎的世界"展会上展出的《墨汁一滴》原稿。

1953年，搬入常盘庄的手冢治虫向石森章太郎发出了电报，邀请他来担当自己助手。这可以算是改变石森章太郎一生命运的一次邀约，面对偶像的邀请，他没有拒绝的理由。在东京的常盘庄的14号房间里，那位头戴标志性贝雷帽的漫画家接待了石森，自此开始了在东京和宫城县之间不断奔走的漫画业界人员生涯。那时的石森章太郎，通常是考试刚一结束，暑假开始便会赶往东京。姐姐由惠有时会同行到东京治病，更多的时候是拖着羸弱的身躯将弟弟送到车站，谆谆教诲、依依惜别。

助手生涯让石森章太郎获益良多，让石森章太郎知道一个真正的漫画家应该是怎样做。手冢治虫对这位充满才华的后辈关爱有加，不仅指导他的画技，还将他引荐给学童社，让石森有机会努力地将自己的才华发挥。按理说，有知名漫画家的赏识，有巨大的才华和兴趣，石森章太郎的漫画家之路理应顺顺利利，但他的作品迟迟得不到学童社的采用通知。眼看住在手冢附近的作者们一个个开始连载，心急如焚的他甚至亲自跑到学童社，质问对方是不是因为自己和家人一起住在偏远的地区，担心无法保证连载速度而不采用对方的稿件。学童社的编辑们当然是予以否认。但不知道是石森本人多虑了，还是他的抗议收到成效，他的出道作很快便出现。1954年初，《二级天使》的发表不仅让16岁的石森章太郎正式出道成为一名漫画家，更让他推开了一扇新的大门。

"不论如何，利用漫画去东京生活，既能创作漫画，又能赚钱，这不是两全其美吗？"这个想法在章太郎的脑海里不断盘旋，而且越来越清晰。

在日本，去东京打拼是许多年轻人弘大理想的重要起步。说起来容易，但是对于出身宫城县石森町这样的小野寺家来说，东京既是人人向往的天堂、也是如洪水猛兽般凶险的存在。多少人迷失在东京的灯红酒绿、利欲至上之中……

小野寺康太郎，一个土生土长的石森町人，从乡下的一个小公务员熬到了当地的教育局长，对于家中长子的章太郎，传统观念极重的父亲只有一个要求："你作为家里的长子，应努力学习，考取公务员，继承父业！"正所谓"无仇不成父子"，固执的父亲和渴望自由的儿子之间，爆发过不少的争执。父亲甚至有好几次当面前将章太郎辛辛苦苦画好的原稿撕得支离破碎。即便如此，父亲撕碎的仅仅是一番心血，却无法撕断了儿子对漫画的执着和念想。最后还是大姐由惠帮助了他。

虽然小野寺家有五个子女，但是身为作为长子的章太郎和长女由惠这两姐弟真可谓相依为命。生长于二战后遗症阴影下、自然而落后的石森町，文化生活十分缺乏。章太郎小时候就过着白天在河边玩耍、傍晚就和姐姐去割菜的牧歌式生活。小野寺由惠长年患有哮喘，不能大幅度运动，夜半还会经常因为咳嗽气喘而无法入睡。在家人急忙去找医生的时候，章太郎只能一边帮由惠扫背，一边看着姐姐因为极度痛苦而扭曲的表情。这一幕深深地镌刻在章太郎的脑海里，并且在之后形成一个梦魇。

不久之后，章太郎自己也在田野间惹上了皮肤病，饱受病魔困扰的两姐弟只能终日呆在家里。百无聊赖的时候，两姐弟翻箱倒柜找寻父亲的书籍来阅读。就和所有小朋友一样，章太郎讨厌那种硬梆梆的文字，善解人意的由惠便提出由自己写故事，章太郎将故事变成画稿。姐姐便成为了章太郎第一也是惟一的读者，从那时起，由惠就已经将自己的所有希望都寄托在弟弟的身上。所以当1951年，13岁的章太郎首次投稿《每日中学生新闻》便获得入选时，以及手冢治虫向章太郎放出邀请的时候，姐姐都是比章太郎更加开心的人。

面对着固执的父亲和年少气盛的弟弟，由惠坚定地支持弟弟的梦想："能做自己喜欢的事是最幸福的，章太郎如果喜欢画漫画，这是最好的，到东京去吧。"

出于对女儿的愧疚和对儿子的爱，小野寺康太郎的执拗终究还是败下阵来。这就有了石森章太郎开篇时那段入住常盘庄的经历。



▲登米市中田町石森的石之森章太郎老家，目前对外开放。

第二章 常盘庄的青春



▲13年6月29日在东京都现代美术馆举行的“手冢治虫 × 石之森章太郎 漫画的力量”展会上再现的常盘庄模型。

在常盘庄的最初时代，存在着第一代“新漫画党”组织，而他们最主要的供稿方是出版《漫画少年》的学童社。可以说，常盘庄是学童社漫画家们的集聚地。这家堪称日本漫画出版鼻祖级的出版社，给人最深印象的是编辑部办公室的四周堆满了各式各样的退书。让人不禁对《漫画少年》的前景充满担忧。

事实也正是如此，1955年学童社因为欠债累累突然结业，只留下紧锁的大门、堆积如山的退书和一大堆永远不会兑现的稿约。学童社的骤然消逝，对十分依赖《漫画少年》的新漫画党人来说造成了严重的打击，1955年宣告解散，但是很快又得以重组，作为新漫画党总裁的寺田广夫出力不少。

在“后手冢时代”的常盘庄，温和仁厚的寺田广夫才是一众漫画家实际上的领导。作为当时学童社《漫画少年》主力画家的寺田，其才华和人品都堪当大任，对同侪也是照顾有加。寺田广夫与跳槽到其他出版社的编辑们取得联系，重建了稿约之间的纽带，使得新漫画党能够再一次重组。就在常盘庄内寺田广夫那个小小的房间里，新漫画党重新集结。重组的仪式十分简单，在寺田的壁橱上贴上了书有“新漫画党”几个大字的漫画稿纸。大家围在一起就着粗陋的小菜喝着酒，一起畅谈着漫画创作的话题，偶尔跑题也会被严肃木讷的角田次郎拉回正轨。



▲常盘庄内部结构模型。

第二次“新漫画党”当时的成员包括：石森章太郎、藤子不二雄、横田德男、森安直哉、赤冢不二夫、铃木伸一、寺田广夫、角田次郎、水野英子等，大家以“兄”“君”相称，共同为着理想而不懈努力。

新漫画党的最大优势就是团体作业，一个人的创意先是得到大家评价和建议，直到大家都觉得“故事不错”的时候才进行投稿。有稿约的就请其他暂时没工作的人担任助手，钻研漫画的表现技艺，每个人都在这个过程里获得提升，作品的质量有了提高和保证。

每逢杂志发刊之后的一周，大家总是待在房间里，一边心有旁骛地作画，一边竖起耳朵倾听着木质楼梯的响声。这个时候会来到楼上的多半不会是编辑，而是邮差。大家都翘首以盼，像是学生等待老师宣布优秀学生一般，听到名字后迅速上前从邮差手中接过稿费的信封。这意味着拮据的日子能够稍有缓解。但对石森章太郎而言，所谓的缓解不过是眨眼之间的事情。离开家的石森章太郎面对的不仅是独立的生活，还有窗外东京都的花花世界充满着向往和好奇，用石森的原话来说：“自由，大家都说到东京去就有自由了，那时大家都向往着东京。终于可以将苦闷的学校生活抛诸脑后……”

在常盘庄定居下来后的最初那段日子，石森章太郎与讲谈社的丸山昭氏因为《墨汁一滴》而取得了“投稿依赖”（也就是稿约）。除了画画，时常在电影院和书店徘徊，将微薄的稿费和助手费花在电影和漫画上，只能盐水煮包菜充饥。有的时候甚至乱吃一气，弄得上吐下泻，足有一个星期不能正常作画。

当然，穷得只能吃包菜的情况在当时的常盘庄并不罕见。但是大多这样做的漫画家都是因为稿件无法采用而生活拮据，像石森章太郎这样花光的倒不多见。在山穷水尽的时候，寺田广夫常常对石森施以援手，并且叮嘱他要注意自己的花销。但寺田毕竟不是石森章太郎的保姆，并没有彻底改变石森章太郎生活。

石森章太郎的苦日子直到两年之后才开始有了转机，这一次将石森章太郎从无法适应生活的困境中解救出来的，还是那位温婉体贴的姐姐小野寺由惠。深感到弟弟在东京的困难，身体柔弱的少女毅然辞别了父母，频繁地只身前往东京照顾章太郎。这位22岁的少女给几乎没有女性的常盘庄注入了一股生气。新漫画党人将她称为“常盘庄的玛丹娜”，还常常拿石森开“恋姐情结”之类无伤大雅的玩笑。姐姐的照顾并不止于生活上，更在工作上。年少轻狂的石森大展拳脚，尽情构筑自己的漫画世界。但是天马行空的想法并不是每次都能被责编所接受，甚至觉得石森章太郎实在是荒谬儿戏、不务正业。这让年少气盛的石森章太郎倍受打击，一度意气消沉。

“你不能光是寻求自己的理想，你没有让他人明白你的努力！”作为章太郎最早也是最忠实的支持者、从小就对他十分温柔的姐姐由弟弟说出了严厉的话，犹如暮鼓晨钟，惊醒了活在自我世界里的章太郎。

这个时候，亦师亦友的手冢治虫向石森发出邀请，让他参与鸿篇巨著《西游记》的动画版的资料搜集和原画助手工作，这一邀请也得到由惠的大力支持。在姐姐的鼓励下，石森章太郎再一次拿起了画笔，并且在短短的时间内，逐步取得了编辑们的信任。

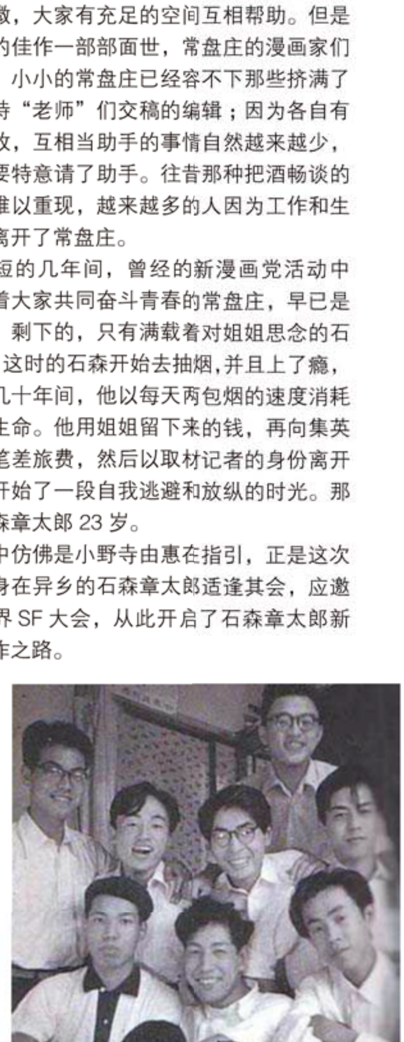
姐姐的教导伴随着《黑猫》和《幽灵少女》等等作品的面世，石森章太郎终于在漫画界有了立足之地。只可惜好景不长，1960年，哮喘病再一次袭击了原本身体就不好的小野寺由惠，突如其来的疾病让年仅23岁的少女倒在了常盘庄的木地板上。目送姐姐被推进急救室，状况似乎有了好转。石森章太郎没来由地感受到一种恐惧，幼年姐姐在发病时痛苦的表情再次涌上心头。他努力想甩脱这种想法，于是逃也似的离开了医院，回到了常盘庄，拉着不明就里的伙伴去电影院看一出貌似可以令自己欢乐的电影。

之后由惠因为吗啡注入过量而陷入了病危，当石森章太郎赶到医院的时候，姐姐已经从痛苦中解脱、永远离开了人世，留给石森章太郎的只有无尽的愧疚与悲痛。在整理姐姐的遗物时，石森章太郎在抽屉里发现了一个布包，里面有一叠钞票。显然这并不是常常身无长物的石森章太郎会存下来的。

而在这个时候，藤子不二雄搬离了常盘庄。新漫画党的合作模式建基于成员们志趣相投却又都处境卑微，大家有充足的空间互相帮助。但是随着众人的佳作一部部面世，常盘庄的漫画家们声名鹊起。小小的常盘庄已经容不下那些挤满了斗志、等待“老师”们交稿的编辑；因为各自有连载的缘故，互相当助手的事情自然越来越少，不少人还要特意请了助手。往昔那种把酒畅谈的日子已经难以重现，越来越多的人因为工作和生活的缘故离开了常盘庄。

仅短短的几年间，曾经的新漫画党活动中心，承载着大家共同奋斗青春的常盘庄，早已是物是人非。剩下的，只有满载着对姐姐思念的石森章太郎。这时的石森开始去抽烟，并且上了瘾，在之后的几十年间，他以每天两包烟的速度消耗着自己的生命。他用姐姐留下来的钱，再向集英社借了一笔差旅费，然后以取材记者的身份离开了日本，开始了一段自我逃避和放纵的时光。那一年，石森章太郎23岁。

冥冥中仿佛是小野寺由惠在指引，正是这次旅行，使身在异乡的石森章太郎适逢其会，应邀参加了世界SF大会，从此开启了石森章太郎新的漫画创作之路。



▶居住在常盘庄的漫画家合照，分别是：（左起下行）角田次郎、寺田广夫、藤子・F・不二雄、（左起中间）森安直哉、石森章太郎、藤子不二雄A、赤冢不二夫、（上）铃木伸一。

第三章 从科幻到特摄，越走越广的路

日本人从明治维新接受西化之后，对科学的崇拜无以复加，而他们幻想力之强，世人皆知。科学幻想漫画也在日本兴起得比较早。在战后的日本，科幻题材几乎是占据了整个漫画市场，即便是天赋奇才如寺田广夫，画出了《背番号0》这样的作品，终究也是逃不过时代的洗礼而折戟沉沙。这种科幻当道的情况直到70年代初，才被两部传世名作《巨人之星》和《明日之丈》所打破，热血体育漫画开始抬头，而石森章太郎也是其中的表表者，此乃后话。在全盛年代，横山光辉的《铁人28号》和手冢治虫的《铁臂阿童木》交相辉映，一大堆科幻漫画众星拱月，开创了科幻漫画独占鳌头的时代。

1963年，从海外归来的石森章太郎，终于明白到自己不能再逃避。“我应该还能画漫画吧。”用对姐姐的思念和对世界的思考，他决定将其诉诸于科学幻想，于是开始着手创作新题材的漫画。他在其书房里堆满了各种各样的科幻书籍，通宵达旦的思考和筹备、设定人物造型和主线。经过近一年的酝酿，石森氏的第一部科幻题材作品《改造人009》便从众多的科幻漫画中脱颖而出。



▶连载长达34年的《人造人009》是石森章太郎最具代表性的作品之一。



▲《人造人009》曾经三次动画化，可见其经典程度。



▲《假面骑士》。

故事描述九个际遇不一、能力不同的改造人，在成功脱离了将他们进行肉体改造的邪恶组织后，充分利用各种绚丽的技能组合成华丽的战斗画面，并且在合作对抗邪恶组织和尝试与普通人交往的过程中，展现出各种眼界和思维角度下人性的冲突、深化改造人的“人与非人”的思考。这一成功的尝试也为后来假面骑士和超级战队系列的成功打下了良好的基础。

比起“《假面骑士》系列”，《人造人009》更应该被称为羁绊其一生的著作，从1964年开始，这部漫画断断续续地连载了34年，期间石森章太郎曾多次尝试亲手终结这部有着广泛人气的作品，甚至连男女主角殉情这样决绝的剧情都已经出现，但是在漫画迷的强烈要求之下，性格温柔的石森章太郎为了他们不得不一次又一次重开新章。并且还衍生了《009ノ1》这样风行一时的作品。时至今日，纵然原作者已经逝去十余年，依旧有人会将这部旧作重制并且唤起了不少人的回忆。足可见石森章太郎的功力。

在来到东京，正式成为全职漫画家的第十年，石森章太郎的事业又向前迈出了一大步。1966年，《人造人009》和《超能纱布》凭借广泛的赞誉，获得了讲谈社第七回的儿童漫画奖。

两年之后他又以《佐武与市甫物语》以及试验性漫画《阿俊》荣获小学馆第13回漫画奖。在这几年间，石森章太郎走出了姐姐逝世带来的阴霾，和爱人共谐连理，诞下麟儿。他的漫画生涯正式进入高峰期。

作为一线主力作家的他，不仅在《周刊少年Magazine》（讲谈社）、《周刊少年Sunday》（小学馆）上有连载，甚至还是现在广为人所熟知的《周刊少年Jump》（集英社）最早一批作者。来上门的编辑络绎不绝，最多的时候竟然有13家出版社的编辑蹲坐在工作室里，抢劫一样将完成品拿走。作为成名的代价，石森章太郎每月要完成20话作品，多的时侯每月创作过600页漫画，一天有接近20小时都在伏案工作，然后睡两三个小时。就是在这样近乎极限的情况下，石森章太郎的漫画天才终于真正显现。这种才华不仅体现在漫画的深度，还在于速度。

根据石森最得力的助手，也是在“机战”界享负盛名的“三一万能侠”之父——永井豪介绍，石森画得快的技巧就是握笔，石森握笔时放的非常平，几乎跟纸面平行的角度。笔变的十分灵活好用，沾上墨水后，不用很大的力气，也可画出粗线条。

而更能体现石森速度之快的一件事是有一次某杂志已经过了截稿日，只剩下半天的时间，石森工作室里只剩下脸色发白、一心想着开天窗后果的编辑，三个不知所措的助手和一脸淡然的石森章太郎。石森交待了几句让责编放心的话后就开始画草稿。他描线只花了30分钟，然后永井豪等三个助手来画背景，大约花了2小时左右的时间。就在责编苦等的这段时间里，上演了从无到有的好戏。

这时的石森章太郎，心中充满了对漫画的热爱，甚至已上升至渴望的程度。除了漫画之外，石森开始尝试将自己的才华扩展到其他领域。

虽然昔日常盘庄的漫画家们已经完全撤离了这座“圣地”。但是依靠常盘庄而为他们设下的羁绊却远远未曾结束。手冢治虫一直是常盘庄的漫画家们在精神上前进的路标，在他们身上经常会体现到敬意地对手冢的模仿，从最初新漫画党成员清一色戴上手冢标志性的贝雷帽，给《漫画少年》投稿，再到后来的走上将漫画动画化之路都是如此。这对当初从常盘庄走出来的一众漫画家，又是一次全新的尝试。独自面对新事物前进的巨潮，令他们对往昔协同工作的生涯十分怀念，志趣相投的伙伴们合作自然是水到渠成。他们组成了“工作室・零”，专门从事动画制作。

▶昭和时代的假面骑士们至今还会客串到超级战队和平成假面骑士的电影中。



工作室的组成构成比较松散，最初所在的地点建筑很破烂，所以又被戏称为“破烂工作室”。其社长以类似抽签的爬格子方式决定，2 年一任，首任社长是铃木伸一、次任是藤本、第三任就是石森章太郎。工作室一开始仅有数人，而人数最多时曾成长到 60 多名社员。

工作室·零的存在时间虽然短暂，却也诞生了许多经典，藤子不二雄名扬后世、至今仍然影响着一代又一代的《哆啦 A 梦》就是在这个工作室里诞生的。凭着在工作上出色的表现和在科幻漫画上的成功，它们吸引了后来大名鼎鼎的东映公司上门。

当年日本的特摄市场受到西方“超人”的影响，正处于方兴未艾的阶段，“哥斯拉”和“奥特曼”等巨大型英雄和怪物特摄大行其道。1971 年，东映委托石森章太郎设计新的特摄英雄形象，以求在“特摄之父”圆谷英二和他那红极一时的“奥特曼”以及“哥斯拉”之外开辟新的特摄抢占市场。

石森章太郎决定将改造人顽强地与邪恶斗争这一“孤胆英雄”式、颇受儿童欢迎的理念运用到新的特摄片中。这一点也得到了东映方面的认可。但是在人设方面，双方就存在着很大的分歧。双方惟一的共识是，奥特曼身形过于巨大，与观众有距离感，不利于代入现实，同时也为了更方便拍摄，等身大英雄最为合适。

石森章太郎设计了许多个系列的造型，其中还不乏石森章太郎呕心沥血的得意之作，这些都通通被东映和“超合金”（POPY，后来与 Bandai 合并）一一否定，眼看预定的拍摄日期一天天临近，制作方催促的电话经常响起，石森章太郎把心一横，叫来了儿子小野寺丈，将几幅人物造型的设计稿放在这个正值上幼儿园年龄的孩子面前并让他去挑选。时年五岁的小野寺丈选中了蝗虫为蓝本的假面骑士造型。虽然当时东映和“超合金”仍有异议，但是考虑到这一形象受到小朋友的喜爱而暂时采用，没想到这一无心插柳之举，却如迪斯尼创造米奇、藤子不二雄创造“哆啦 A 梦”一样，获得了令人惊叹的效果。



▲通过组合不同硬币组合会有不同形态变身的假面骑士 OOO。

凭借着当时算得上高超的特效、扣人心弦的悲剧情节和激烈的战斗场景，《假面骑士》一举获得了接近 20% 的平均收视率，超越了同期竞争放映的《ACE 奥特曼》，更创造了特摄片 124 话、连续放映了两年的惊人纪录，假面骑士的周边商品也大受欢迎，创下史上最成功的二兆四千亿日圆营业额。这一系列的成功，一举奠定了假面骑士这种“改造人”悲剧英雄主调，并且以接近每年一部的频率在之后的四十年不断地影响着一代又一代人的成长，其中当然也包括了我们最早看到的《假面骑士 BLACK RX》。石森章太郎制作的假面骑士人设在他逝世后依旧发挥着余热。



►平成系假面骑士虽然融入了很多流行要素。

时至今日，我们依旧能够在电视上看到一部又一部的《假面骑士》作品推出，这些作品加入了很多新主创者的构思和元素，较之于石森亲自监制末期的假面骑士“真”、“J”等等有了长足的进步，但事实上，如今的很多部作品，都是参考石森章太郎原来的设定而构筑的骑士世界，诸如“假面骑士 OOO”、“假面骑士 W”都能在网上找到石森为他们设计的原案。

一向穷求极致的石森章太郎在特摄之路上的成就又岂止《假面骑士》。1975 年，已经成为日本漫画家协会常务理事的石森章太郎又在东映的委托下，创作出另一部特摄片体系——超级战队。《秘密战队五连者》，为“《超级战队》系列”作出了一系列设定。诸如最初的战士最多只能是五个人，因为这是人一眼看过去就能记住的展现极限，然后用五种颜色和形状有所区别的头盔以作区分，共同对抗异次元势力的入侵等等。虽然之后将主创作权交给了“八手三郎”（超级战队主创团队的共用笔名，和著名的“矢立肇”相似）并且一直沿用至今，而且产生了许多新的元素，但是石森所设下的科学人设却从未被超越。“《超级战队》系列”继《奥特曼》和《假面骑士》之后，跻身“日本三大特摄片”的行列。

除了两大特摄片，石森章太郎还创作了许多知名的作品，例如三大特摄片之外的“金属英雄”《超人梅塔路达》取材自石森的《电脑奇侠》，里面的很多设定都得到过石森的指点，并且许多都应用在了现今的平成系假面骑士身上，也算得上是石森的精神传承；再例如勾起不少 70 和 80 后童年回忆的“小露宝”，只是当年的我们都只在意剧情，又何曾会去留意片头的那位原作者。但能够开创出两大特摄片系，作为圆谷英二之后又一位“特摄之父”，石森章太郎当之无愧。



▲《秘密战队五连者》标志着战队系列的诞生。



▲ 2014 年最新作《烈车战队特急者》。

第四章 伟大的友谊与“万画宣言”

在特摄和科幻动漫领域取得成功，并没有使石森章太郎固步自封。他开始不断向外寻求新的挑战。当时的漫画工作除了三大杂志以外，大部分以月刊为主，但是石森还是会接其他各式各样的杂志的工作。从学习杂志到综艺娱乐杂志，甚至有那种让人觉得怎么会存在于这个世界上的宗教团体杂志。几乎所有工作都不会拒绝，这样做只是为了追求一个极致——漫画还能够表现些什么。

昭和 42 年（1977 年），不断在漫画表现形式上追求创新和突破的石森章太郎灵机一触，创作出惊为天人的新作品《纯》。石森在新作里运用了一种新手法，没有对白，以一幅幅充满意境的图画，营造出读者思考的空间和乐趣，充满着诗意的感觉。后来在《食梦者》里面的新妻英二画出了一话完全没有对白的漫画，也可以看作是小畑健和大场鸫对这位老前辈的天才无比的致敬，当然，那段超速度画 NAME 的情节也是。

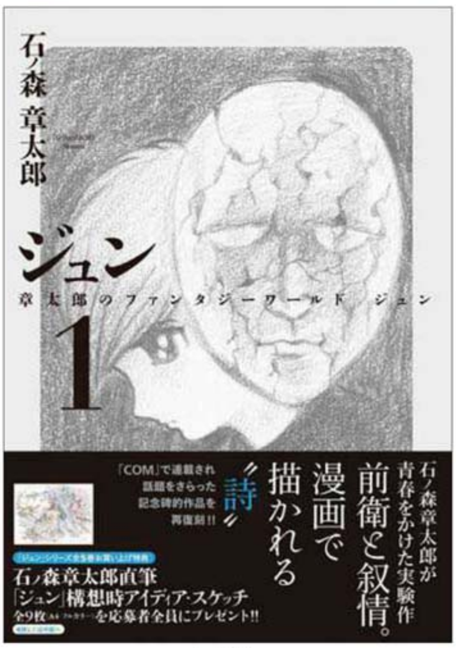
这种吃螃蟹的方法并不是每个人都能接受。批评之声与赞美之声并举。最令石森章太郎受伤的是一位漫画界的泰斗竟然说出“没有剧情，没有对白，这根本不是漫画”的极差评语，而这个人竟然就是引领石森走进漫画大门的手冢治虫！

在这之后，深受打击的章太郎决定停止《纯》的连载。但故事尚未完结，就在取消连载《纯》的那个晚上，石森依旧将自己关在工作间里，创作新的作品，只是今夜的心总是有些心绪不宁。

有人按响了门铃。妻子出门，只见门外站着一个四五十岁的中年男子，戴着黑色方框眼镜，这个来访的人是一直走在漫画界前列的手冢治

虫。面对有些不知所措的石森章太郎，手冢治虫诚挚地说出了这样的话："我做了对不起你的事，到底为什么我自己也不清楚，我也恨我自己。"





▲《纯》。

石森这时才认识到，面前的手冢治虫，是和自己一起站在漫画界最前线不断地创新的和自己一样的漫画家。这次不速之约，成功地挽救了一段濒临破裂的伟大友谊，从那时起，石森章太郎和手冢治虫重新成了关系密切而又互相竞争的同志。后世的人们崇敬地将手冢治虫称之为"漫画之神"，他把漫画的叙事手法、多元化风格和表现力基础拓展到新的高度，并且影响了宫崎骏和常盘庄的一众漫画家们，将日本动漫精神力透纸背。而石森章太郎则被尊称为"漫画之王"，不仅是因为他的创作量惊人，更因为他在漫画的人文领域和漫画所能表现的形式上倾其所能。石之森章太郎的漫画，正一步一个脚印地走向传奇。

1980年，他举办了原稿7万页突破纪念酒会。1986年，对于将到临东京常盘庄作为出道元年的石森章太郎来说，是出道30周年的日子。石森章太郎决定返璞归真，将自己的笔名改作"石之森章太郎"。而在此前后，他的作品开始走出了传统漫画的的疆界，向着世界本源的各行各业回归。

《燃烧吧！扣球》被改编成著名的日本偶像剧《排球女将》，带有石森式的特摄风格和青春热血奋斗故事，不仅风靡日本，甚至吹到了中国。凭借单纯的奥林匹克精神，颇难得地超越了种族的仇恨，不仅让国人看到了东洋魔女的精神，还鼓舞着一帮人热血前进。

《hotel》走出了主流的科幻风格，描写了一所大饭店里的各式工作人员在高节奏的工作和突发事件中、以及和各式各样的充满个性的人物的相处中不断成长的故事，时隔多年再次获得小学馆漫画赏。

在同一年，《漫画日本经济入门》刚一推出就引动了风潮，使"信息漫画"和"学习漫画"开始引起人们的关注。其后的《日本公司》(Japan. Inc)被《福布斯》评选为"20世纪最具影响力的20本商业书籍"，足可见他在商业上的成就。

不仅如此，石之森章太郎还涉足到"日式国学"领域，《世界经济入门》和《老子道》被选为日本大学文理部中国文学科的副读本，除此以外还出版了《漫画中国大人物传》、《漫画日本的古典・古事记》、《大江户相扑列传》、《青函》等书籍，他使漫画突破文字的枯燥，使漫画也能如其他媒介一样，升华到增广见闻、怡情养性的作用。就凭这一点，石之森章太郎足以被称为"在日本漫画界，和手冢治虫一样的泰山北斗般的人物"。

然而很快，这对战友的此生缘分就走到了尽头。1989年2月9日，手冢治虫在"给我铅笔"的遗言中溘然长逝。得知消息以后，石之森章太郎沉吟了很久，然后迅速地画出了《像风一样》的短篇集，记录了他和手冢治虫一起努力成长的点点滴滴。与此同时，石之森章太郎发表了其一生中最重要的理论——万画宣言。

1、漫画就是"万画"就是包含全部事物万象的表现；2、万画是万人的嗜好之媒体；3、万画是从一到万的无限大狂想演出；4、万画是无限可能的媒介；5、万画的英文可称millionart.由mllion的百万，可和日本语"万"字的无限大同义。简称M.A.;6、万画M.A即"man"ga(日本漫画的发音)。

"万画宣言"强调了"漫画"无所不在的新主张解释看法，不仅为日本漫画在未来21世纪漫画潮流中寻求新定位发展，也为包括手冢治虫在内一代漫画家对漫画的热爱和努力的精神做出最佳的诠释。

带着这样的宣言，"万画家"石之森章太郎走完了他最后十年的人生。他用生命在诠释着自己的感悟，在住院期间、在病榻之上、在直到自己再也提不起笔的那个瞬间，他仍旧用他对"万画"的无尽热爱，孜孜不倦地绘画着《hotel》的原稿。



后记

2007年，吉尼斯世界纪录大全认定，因为角川书店出版的《石ノ森章太郎万画大全集》，全书共500卷770部作品，所以石之森章太郎成为最多的漫画的出版纪录的作者。这只是石之森章太郎身后诸多嘉奖中又富有浓墨重彩的一笔而已。诸如27回日本漫画家协会文部大臣奖、第2届手冢治虫文化奖特别奖等奖项都足以证明这位"漫画界之帝王"的荣耀。



从最初的热爱，到身后的美誉，一个人，能拥有自己热爱的事物其实是幸福的，想想我们曾经为漫画、为游戏付出过的青春，与石之森章太郎是何等相似。时至今日，我们之中又有多少能够保有当年的难分热忱？又有多少人在自己热爱的事业上做出了成就呢？

如果我们能坚持下去，能将这份热爱保持到自己弥留之际，又会是怎样的一种心情呢？是一种成就感，或者是一份解脱？或许我们可以从石之森章太郎的最后短句中找到答案。

"人在热爱着某一种事物的时候，就会变得怕死。但是人类就是抱着这样互相违背的宿命，而必须活到死亡为止。"

——万画家・石之森章太郎



杀手的天使们

《杀手已死》宣传 COSER 大揭秘

2013 年中，宣传投入与实际销量最不成正比的电视游戏是哪一个？截至本文写下的这一刻，这个头衔对《杀手已死》来说可谓实至名归。经历了《链锯甜心》带来的短暂辉煌，须田刚一似乎又变回了以往那个作品叫好不叫座的自己，只不过这一次，他为《杀手已死》投入的经历和得到的成果的确是极端地不成比例，而作为例证之一，就是他花费了大力气去举办的 KID TV《杀手已死》宣传节目专门请来了三位 COSER 扮演游戏中的三位女角色，用萌力和美色来为本作增添更多的话题和吸引力。在本文当中，我们并不打算讨论到底这个节目是否成功，和《杀手已死》的销量不济问题到底出在哪里，而是会把重点放在曾经为《杀手已死》宣传出过一分力的美女 COSER 们身上。她们当中既有来自美国的职业高手，也有日本本土的新生代女优，甚至有在香港发展事业的知名模特。如果各位读者想要看到更多她们 COS 的美图，又打算对她们的个人信息有更进一步的了解，本文的内容，相信能够一次过满足大家这两个愿望！

文 言叶 编 时雨 美编 NINA

Vivienne Squall 的 COSER

●杰西卡・尼格里



虽然在《杀手已死》中登场的女角色不少，但作为主角 Mondo 的同事和战斗支援者活跃在故事剧情和战场上的 Vivienne 绝对是戏份最重的女性角色之一，所以也获得了须田最多的关注，在日本地区，Vivienne 的扮演者甚至没有请本地 COSER 去担任，而是直接找来了在之前《链锯甜心》中和须田合作愉快的美国职业 COSER 杰西卡・尼格里（Jessica Nigri）。



经历



▲虽然有违一般审美，但杰西卡版本的疯狂莫茜有着一股不同一般的魅力。

自 2009 年在 San Diego Comic-Con 上因为扮演《口袋妖怪》中的皮卡丘（当然是拟人版）和《最终幻想 X》中的硫库而成名，这位 1989 年出生的年轻女孩可谓星途坦荡，几乎每年都有在各种动漫展上出席，COS 的照片也在网络上广为流传。杰西卡 COS 的对象类型相当广泛，不拘一格，这点从刚开始她选择的两个 COS 对象就可以看出来，而在因为扮演《链锯甜心》中的朱丽叶而爆红后，她更是进行了诸多大胆的尝试，来自《邪恶联盟 凡尘之神》中的小丑女和自创的女版小丑已经算是保守的尝试，随后她甚至频频反串，COS 起了《未知海域》的主角内森·德雷克和《刺客信条Ⅳ 黑旗》的主角爱德华·肯威，而她最大胆的扮相之一，就是《边境之地 2》中的酒吧老板娘疯狂莫茜，脸上涂着厚厚的粉底，还画着深深的眼影和艳丽的口红，令人过目难忘。



▲杰西卡的女性版德雷克别有一番魅力，如果扎上马尾，似乎就成了改换冒险家服装的劳拉。

个人点评



某种程度上，须田选择用杰西卡来扮演 Vivienne 的确是一个正确的选择，她拥有良好的外貌条件，也懂得如何去展现角色本身的魅力，明显胜东方人一筹的上围尺寸也是卖点之一，相信两位合拍节目的日本 COSER 肯定也因此感到压力山大。不过，说到底，杰西卡还是一位 COSER，而不是职业模特，所以她的条件虽然对于业余选手来说是相当不错，但对比起职业人士还是有差距，在扮演 Vivienne 时，她的两个——我们暂时将其称为缺点的问题就暴露了。





其中一个就是身高，虽然她是西方人，但身高只有 5 英尺 7 英寸，换算成我们熟悉的单位就是 1 米 7，在东方人女性里或许也算得上是高挑，但在西方女性当中算得上是偏矮，而她扮演的 Vivienne 是个身材苗条，一双美腿占了身体比例一半以上的金发美人，穿上高跟鞋后尽显 S 型优雅身段，身高虽然没有官方数据，但很有可能达到 1 米 75 甚至是 1 米 8 左右，如此一来杰西卡想要真正还原 Vivienne 的模样，就会遇到天生条件上的限制。当然，作为职业 COSER，又有职业团队帮忙，杰西卡还是靠着修身服装和摄影角度的帮助一定程度上克服了这个问题，但却随之暴露出了第二个问题，那就是她的身体脂肪比例。





杰西卡上围丰满，不过人体的脂肪比例是相对均匀分布的，加上她在饮食上应该也是偏西式，热量较高，所以她的腰部和双腿都囤积了一定量的脂肪，要穿起 Vivienne 的紧身衣，就显得有点局促了。后面 KID TV 还搞了一回泳装特辑，三位女 COSER 们都穿起了泳装，其中杰西卡的服装同时也是游戏中的预定特典赠送的 DLC 泳装，采用的是上半身金色比基尼 + 下半身牛仔热裤的组合，露出度和性感度自然是极高，但是她身形相对丰满的特点也在此时展露无遗，虽然自有一番风情，却和游戏中 Vivienne 穿起来的样子完全对不上号了，不能不说是一个小小的遗憾。



综上所述，其实杰西卡和 Vivienne 的外形重合度并没有像《链锯甜心》中的朱丽叶那么好，扮演时效果有所偏差倒也是在所难免。如果仅仅是从体型上来说，她或许更适合扮演身穿护士服的神秘美女 Scarlett，这位提供给 Mondo 各式挑战的女角色同时也是男主角可以发展浪漫关系的角色之一，从身形上来说，她是游戏中女角色里最丰满的一位，虽然身高也不矮，但整个身材比例却和杰西卡更接近，尤其是突出的上围，相似度非常高。不过考虑到 Scarlett 还有眼镜娘属性，个性上也比较有痴女的特点，和带着阳光特质的杰西卡也有冲突之处，最后被交给了水谷望爱也算是情理之中。



资料

艺名	Jessica Nigri
生年月日	1989/08/05
出身地	内华达州里诺市
身高	170 cm
三围	未公布
脸书	https://www.facebook.com/pages/Jessica Nigri/216703858353230?
推特	https://twitter.com/OJessicaNigri?



●杰西卡 C

那么，比起杰西卡，是否有更适合扮演 Vivienne 的 COSER？事实上，各位有关注《杀手已死》的读者可能已经见到过这位扮演者，那就是另一位杰西卡，也就是在香港地区宣传时负责扮演 Vivienne 的名模 Jessica Cambensy，艺名为 Jessica C。



经历





▲和葛民辉一起拍摄的佳能打印机广告可以算是杰西卡 C 回归香港后的成名作，此后她也承接了游戏相关的宣传业务，例如图中的《刺客信条Ⅲ》Cosplay。

起码在香港地区，杰西卡 C 也算得上是声名在外，须田能请来她帮忙宣传肯定费了好一番功夫。虽然目前是在香港发展，不过杰西卡 C 并非本地人，而是美籍混血华人，在 1988 年生于美国芝加哥，现年 25 岁，只比上文介绍的杰西卡・尼格里大一岁。她很早就加入了职业模特圈子，才 15 岁就前往模特公司试镜，16 岁那年就成为了职业模特。彼时杰西卡 C 就被公司安排前往香港发展，不过她并非就此扎根，初期因为缺乏名气，可能公司在对她的职业发展操作上也存在着不足，所以她在香港发展并不顺利，最后决定前往日本继续自己的模特事业。

如果不是因为巴西籍男友 Sergio 的关系，或许杰西卡 C 会就此留在日本发展自己的事业，不过两人为了能够一起生活，最终还是再次来到了香港。此时已经成长为一位成熟女性的杰西卡 C 拥有了远超当年的魅力，很快就一炮而红，成为了当地娱乐圈子中的名人，所以在香港宣传时须田把她找来 COS 游戏角色，除了考虑到外貌条件外，肯定也有考虑到她的名气和影响力。

个人点评



不过就算抛开一些外在因素，杰西卡 C 本人的确是一个适合扮演 Vivienne 的对象，因为哪怕是在香港的模特圈子里，她的身材也是数一数二，修长，匀称，又不乏肉感。更重要的是，她的身体特征和脸型都更符合 Vivienne 这个角色的原本设定，不但双腿长度适合，苗条的腰身和带着点冷傲的气质也相当吻合，一头长发要是再染成金色，起码有八成相似，各位读者仔细看看本文配套的照片，就可以看出个大概了。

最后分享一个关于杰西卡 C 的有趣细节，这位女名模对于自己的美貌可是充满了信心，甚至有点咄咄逼人，在香港宣传活动上，她甚至还大胆而直接地追问须田刚一，到底她和同样扮演 Vivienne 的杰西卡・尼格里哪一个比较漂亮。考虑到两位 COSER 都艳气逼人，换成各位读者，恐怕也会像当时的须田一样，只能额角冒汗，含糊作答。



▲必杀问题一出，须田刚一在扳手腕上的最后一点胜算也烟消云散了。



资料

艺名	Jessica Cambensy
生年月日	1988/04/18
出身地	伊利诺伊州芝加哥市
身高	170 cm
三围	84 – 61 – 86 cm
脸书	http://www.facebook.com/JessicaCambensy?ref=ts
推特	https://twitter.com/JessCambensy

Scarlett 的 COSER

●水谷望爱

一头金色的头发，往上幽幽看着的眼神，湿润的粉色嘴唇，性感的护士服，呼之欲出的劲爆身材和代表男性浪漫的白色吊带裙，加上小道具的红色眼镜、白手套和听诊器，这就是水谷望爱在《杀手已死》中演绎的角色：Scarlett。不得不称赞《杀手已死》这款游戏对女性的刻画能力之高。这样的搭配将原本护士的温柔可人形象进行颠覆，露出度虽然不算高但是却有一种异样的性感，而在水谷望爱的演绎之下，几乎完美地将这个角色诠释出来。更为可贵的是她不仅在形象上做到相似，在动作和气质上也能正确地表现，一举手一投足，就足以秒杀大量绅士的心。





经历











水谷望爱，1989 年 2 月 9 日出生在日本爱知县名古屋市，是赛车女郎和媒体明星，所属于株式会社オスカ－プロモ－ション（Oscar Promotion Co.ltd.）。这家公司可能很多人不熟悉，但说起“全日本国民的美少女コンテスト”，相信很多人都知道吧？这个诞生过米仓凉子、上户彩等多位美女明星的竞赛，主办方就是オスカ－プロモ－ション，而这家会社现在已经成为了模特业界的最大企业，而水谷望爱能进入这个企业，也代表了她的实力非同一般。在 17 岁的时候，水谷望爱参加了全日本国民的美少女コンテスト，虽然没有进入正选，但随后还是被相中，进入了オスカ－プロモ－ション，成为旗下的模特。在 2010 年，她还被选为《如龙 4》的神室町夜店娘。同年她也成为超级 GT“TEAM RUNA エヴァンゲリオンレ－シング”的赛车女郎。在 2012 年 1 月，她在第二回日本赛车女郎大奖获得了第 2 名的好成绩，之后还在 2013 年 1 月，获得赛车女郎的クリッカ－赏（演出的角色是凌波丽）。





个人点评

她的风格多以清新可爱为主，而最具实力的表现就在于对于每个角色的拿捏都非常到位，可能单就照片很难看出来，但相信读者看过 KID 节目的话会赞同我的看法。虽然她的工作重心多在赛车女郎和模特方面，但她对于动漫和游戏都很有热情。不仅被选为《如龙 4》的夜店娘以及《杀手已死》的 Scarlett 扮演者，而且她在日常的生活中也时常会参与游戏和动漫的 COS，感兴趣的读者可以到她的博客看看！

资料

艺名	水谷 望爱
生年月日	1989/02/09
血型	B
出身地	爱知县
身高	160 cm
三围	83 – 55 – 83 cm
网站	http://beamie.jp/t/noa_mizutani.html
博客	http://profile.ameba.jp/noa-mizutani/
资格证书	情报处理检定 2 級 / ワ - プロ实务检定 2 級（编按：ワ - プロ指文字办公处理能力）/ 珠算・计算机实务检定 2 級 / 商业经济检定 3 級
兴趣・特技	肚皮舞 /PC/ 音乐鉴赏 / 古典芭蕾

▼穿着私服的她是不是也很可爱呢？















▲水谷望爱在《如龙 4》中的夜店娘装扮。

▲她 Cos 的凌波丽，清新动人。这也是她获得赛车女郎赏的装扮。

●渚

可爱的梨花头，大大的蝴蝶结，粉红色的上衣和绿色的裙子所构成的学园风，这是竹川美香的基本装束。与其他两位游戏中的女角色不同，这个角色所走的是清纯风，仿佛让人回到了学校时的青春年月。她的演绎者，渚，是一名非常可爱的 Cosplay 名人，由于她平时的口头禅和动作就非常的贴近这个角色，所以演绎起来几乎就是在演绎自己，不费功夫。而她也确实将这个角色表现得很可爱，符合美香在游戏中的角色定位。



经历





渚（なぎさ），1984 年 7 月 31 日出生在日本神奈川县川崎市，现在居住在琦玉县，是日本著名的 COSER，艺人和杂志模特。由于非常喜欢 Cosplay，多以相关的活动为主，所属的公司是エイジアプロモ－ション。原艺名是田村渚，在 2006 年 11 月的时候开始在事务所ア－トタッチ（タッチプランニング）旗下参加各种活动。在 2009 年 5 月，她转到了西口エンタテインメント，名字更改为单字的渚。2011 年 4 月 11 日在あっ！とおどろく放送局的一楼开了“彩 en- コスプレ占い師・渚のタロット占いの馆”，主要的特色如同名字一样，就是由渚身穿 Cosplay 服为客人进行塔罗牌占卜。后来随着放送局的关闭，店也被迫关闭。在 2012 年 5 月，事务所更改为エイジアプロモ－ション，不过对于渚的事业发展并没有造成影响。她有着大量的宅爱好，喜欢动漫、游戏、Cosplay、塔罗牌占卜等等，自称自己是宅女，从 12 岁开始 Cosplay 至今，出过的作品数不胜数，而且心灵手巧，所有的衣服都是自己亲手制作，15 年间做了大约 300 件衣服。

个人点评

虽然她在三人组中，身材略逊于其他两人，但是凭借着她长年的经验和对角色的喜爱，对于角色的把握还是相当到位的。而且她有着其他两人无法比拟的优势，那就是她 Cosplay 的范围很广，数量非常之多，而且绝非粗制滥造，无论是整体氛围还是细节都扮演得很到位。值得一提的是她还有开新浪微博，喜爱 Cosplay 的读者们可以多加关注。

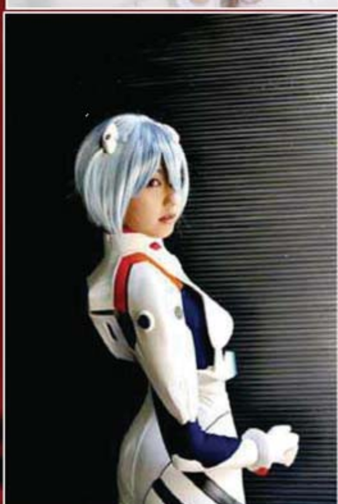






资料

艺名	渚（なぎさ）
生年月日	1984/07/31
血型	B
出身地	神奈川县
身高	160 cm
三围	80 – 57 – 83 cm
博客	http://ameblo.jp/nagi-2/entrylist.html
新浪微博	http://weibo.com/nagisajp
兴趣・特技	收集萝莉塔衣服 / 一个人旅行 /Cosplay/ 看动画 / 玩游戏 / 剑道 2 段 / 占卜 / 做衣服







▲来自《命运石之门》的牧濑红莉栖，是不是很到位呢？



▲渚的初音装扮，在光线的配合下相当梦幻。



■明日香的校服装束。



■在生活中她也是个很可爱的女孩子。

新的一年开始了！大家是否已经许好了新的愿望呢？"马上有钱"、"马上满分"、"马上结婚"，全部都是好彩头呢～不过要实现愿望，只靠彩头是绝对不够的，更多的是需要大家充满斗志去战斗、去把握眼前的每一次机会，这样才能牢牢将幸福抓在手中！本期精选了16首最新的ACG歌曲献给读者们欣赏，在新的一年里，让我们继续做好8朋8友吧！

序号	曲目	出自	演唱者
01	The Parting Glass	《刺客信条Ⅳ 黑旗》插入曲	Celtic Woman
02	eternal reality	《某科学超电磁炮 S》OP 曲	南条爱乃
03	リンクス	《某科学超电磁炮 S》ED 曲	三泽纱千香
04	Tears	《DRAMAtical Murder》ED 曲	いとうかなこ
05	Reverberation	《Amnesia V》主题曲	织田かおり
06	I Don't Want To Miss A Thing	《黑道圣徒Ⅳ》插入曲	Aerosmith
07	Sleepwalking	《横行霸道Ⅴ》插入曲	The Chain Gang of 1974
08	I Cry	—	有里知花
09	Message	—	BoA
10	The Dubstep Gun Theme	《黑道圣徒Ⅳ》插入曲	Scott McMillan
11	Daisy	《境界的彼方》ED 曲	STEREO DIVE FOUNDATION
12	光のアリア	《噬神者 2》主题曲	茅原ユノ starring yu-yu
13	JUST LIVE MORE	《假面骑士铠武》主题曲	铠武乃风（湘南乃风）
14	アクアテラリウム	《来自风平浪静的明天》ED 曲	やなぎなぎ
15	イノセント	《伽利略少女》ED 曲	earthmind
16	暮れ色のキャンパス	—	ChouCho



《游戏·人》第五十三辑音乐收藏介绍

1 The Parting Glass

作词：不祥　作曲：不祥　演唱：Celtic Woman

O, all the money e'er I had,
I spent it in good company.
And all the harm that ever I've done,
alas it was to none but me.
And all I've done for want of wit
to mem'ry now I can't recall;
So fill to me the parting glass,
Good night and joy be with you all.

O, all the comrades e'er I had,
They're sorry for my going away.
And all the sweethearts e'er I had,
They'd wished me one more day to stay.

But since it falls unto my lot,
That I should rise and you should not,
I gently rise and softly call,
Goodnight and joy be with you all.

If I had money enough to spend,
And leisure time to sit awhile.
There is a fair maid in this town,
That sorely has my heart beguiled.
Her rosy cheeks and ruby lips,
I own, she has my heart in thrall;
Then fill to me the parting glass,
Good night and joy be with you all.

噢，所有我曾拥有过的钱财
我都跟亲朋好友一起花光
而所有我曾造成过的伤害
啊，向来只有我自己承受

而我为了进步曾作过什么努力
如今我还真的想不起来
所以为我斟满离别的酒杯
晚安，祝你们大家都快乐

啊，多希望我有足够的钱
再享受一会这悠闲的时光
镇子里有一位白皙的年轻人
强烈陶醉了我的心
他那红润的脸颊、可爱的嘴唇
使我的心被束缚
所以为我斟满离别的酒杯
晚安，祝你们大家都快乐

所有我曾拥有过的亲密伙伴
他们都为我的必须离去而感伤
而所有我曾拥有过的红粉知己们
他们都希望我能多留一天

但既然这是我命中注定的
我得站起来而你们则不该
我要轻轻站起来柔声的说
"晚安，祝你们大家都快乐"



稀饭推荐

《The Parting Glass》是一首神秘的歌曲，传闻在16世纪，这首歌就在苏格兰和爱尔兰地区流传，不过直到1770年代才被印刷到书籍上，从而开始更广阔地流传到世界各地。在《刺客信条Ⅳ 黑旗》中，这首歌在故事的结尾由传说中的海盗女王安妮·伯尼所演唱，伴随着轻柔的吉他声，有种淳朴的天然美感。不过在本次推荐中，我们会让各位读者听听更为专业的演唱者所改编的版本，那就是由天使女伶（Celtic Woman）所演唱的《The Parting Glass》，也被译为《离别歌》，这首歌往往用于在朋友聚会的结尾上演唱，而在游戏中，随着安妮的歌声响起，那一位位传说中的大海盗已经逝去的身影又仿佛齐聚在酒馆中，与爱德华举杯共饮，伤感与缅怀，便如同清晨的海浪般涌进了我们心中。

2 eternal reality

作词：八木沼悟志　作曲：小室哲哉/八木沼悟志　演唱：南条爱乃

辉く希望が この街を驱け拔けるから
いつだって 信じ合える仲间と 手を系ぎながら
心のまま 信じる明日を探し续けてる

立ち尽くす 杂踏のなか 远ざかる君を见つめてた
"分かち合う" その大切さ 今は理解っているから

いくつもの笑颜が 今日も彩って
みんなを包み込む そんな当たり前を守りたい

动き出す梦を この空に响かせたら
摇るぎない能力 现实を捉えてゆく
弱さ打ち明ける そんな强さを持てたから
いつの日も忘れないよ この绊だけ抱きしめて
胸を张って 夸れる未来を击ち贯いていく

一人きり 心闭ざして いくつかの暗を超えてきた
いつからか 气づされてだ 一人じゃないその强さを
思い出す 初めて君と逢った日を
あれから たくさんの お互いの气持ちを交わした

手にした煌めき この世界照らしていく
重なる想いが 私を导いている
大好きな君の その梦を守りたいから
いつだって 信じて合える仲间と 心系いでる
私らしく 真っ直ぐな愿いを贯いていく

foo...We can accept reality
I'll link the personal wall for me and you

君の优しいを
(The feeling dive into my heart)
いつも感じてる
(So, I continue eternal reality)

动き出す梦を この空に向かせたら
摇るぎない能力 现实を捉えてゆく
辉く希望が この街を驱け拔けるから
いつだって 信じ合える仲间と 手を系ぎながら
心のまま 信じる明日を探し续けてる

闪耀的希望 在这座城市之中驰骋游走
无论何时 都要与相互信赖的伙伴们 紧握双手
追寻真心 不断追寻心中坚信的明天

伫立于熙熙攘攘的人群 望着你渐行渐远的背影
"同甘共苦"，直到如今方能理解是多么的珍贵

无数欢笑喜悦 仍将今日点缀得炫烂斑斓
只想将这理所当然的快乐日常守护到底

悸动的梦想 响彻于这片广阔的天空
借由毫不动摇的力量 将现实紧紧握牢
只因有着敢于承认软弱的 这种坚强
这份羁绊必将牢牢守护 永远铭刻于心
挺起胸膛 击穿这值得夸耀的未来

独自一人 封锁心扉 一路跨越无数的黑夜
是从何时起 才察觉到 自己渴望著与伙伴同在的那种坚强
回忆当时 与你相遇的那一天
从那时起 我们时刻分享彼此的真心

指尖闪烁的光芒 逐渐将这个世界照亮
交错重叠的思念 引导着我前进的方向
最喜欢的你以及那份梦想 我都想要守护
无论何时 都要与彼此信赖的伙伴们 心意相连
坚持自我 将这份坦诚的心愿贯彻到底

foo…我们可以直面真实
我将会与你的心紧密相连

你的那份温柔(触动我内心深处)
每时每刻都能感受(所以，我将延续这永恒的真实)

悸动的梦想 响彻于这片广阔的天空
借由无法动摇的力量 紧紧把握住现实
闪耀的希望 在这座城市之中游走奔驰
无论在何时 都与相互信赖的伙伴们 紧握双手
追寻真心 不断追寻心中坚信的明天



哪尼推荐

fripSide基本上包办了"《某科学超电磁炮》系列"的所有的OP曲目，并且每一首都堪称经典，《某科学超电磁炮S》的OP1《sister noise》亦取得了相当不俗的成绩。在这次的OP2中，fripSide的成员之一，同时也是音乐制片人八木沼悟志邀请了小室哲哉与fripSide一起合作。作为90年代对日本乐坛有着很大影响的音乐人，小室哲哉能够参与此次新歌的创作令人十分期待。而《eternal reality》也确实没有令人失望，虽然少了些fripSide风格强烈的电子音开场，但温柔且不失华丽编曲在主唱南条爱乃的演绎下，将少女心中那份坚强与柔弱交织而成的矛盾情感毫无保留地宣泄而出。也正如动画中所要表现的主题那样，朋友的信赖与支持，才是最最珍贵而强大的力量。即便实力再高，孤身一人，也并非坚强。

3 リンクス

作词・作曲：千叶"naotyu-"直树　演唱：三泽纱千香

踏み出した この世界(マチ)は 私には广すぎて
焦り、不安 ごまかして 强がり 背伸びした
见つからない答えに 心は浮かんだまま
息づく ひまもなく 时は流れる

くり返す 日常に 苦しくなったなら
深呼吸 ひとつして ほら
虹さす 丘の上 目指していこう

忘れない 今日も刻んでいく
出会えた事に ありがとう
きっと 大事だね
前を向いて 步き出そう あしたにつなげる
笑い合えたね ありがとう
喜びも 悲しみも
分かち合って さぁ 重ねていこう

飞び込んだ この道は どこまでも 续いていて
そびえ立つ ビルの隙间 深い影になる
人それぞれ步みは 步幅も向きも违う
それでも行き先は きっとあるはず

うつむいた 归り道 道端で见つけた
四つ叶の 白诘草(クロ―バ―)みたい
奇迹と偶然の 交差点さ

忘れない 今日も残していく
ここにいること ありがとう
もっと 大切に
悩んでても 思い出そう
一绪に抱え 支えてくれてる ありがとう
何气ない ひとときも
いつかの希望に 变わっていく

さぁ、行こうか
ミチノサキへ 手を伸ばす
ありのまま 生きてゆける日を愿って
たどる轨迹 消えないよう 次の君へ
足迹を 深く、深く
残していく

变わらない 每日めぐり めぐる
气持ち饰らずに ありがとう
そう传えたい

忘れない 今日も刻んでいく
出会えた事に ありがとう
きっと 大事だね
泪ふいて 步き出そう あしたにつなげる
笑い合えたね ありがとう
喜びも 悲しみも
分かち合って さぁ 重ねていこう

迈出脚步踏入的这个世界 对我来说过于宽广
隐藏著内心的焦躁不安 硬是逞强的垫起脚尖
一直以来都找不到答案 内心难以就此平静
寻寻觅觅之际 光阴匆匆流逝

倘若对千篇一律的生活感到枯燥乏味
那就试著深吸一口气 你看
以那高挂著彩虹的山丘为目标前进吧

为了不忘记 要将今日也铭刻在心
打自内心 感谢我们的相遇
那肯定是 无可替代的羁绊
面向前方 迈出脚步 连结明天
最终相视而笑 感谢你的陪伴
无论喜怒爱乐
皆与你分享 让心灵交错重叠

踏入的这条街道 不论在何方都能无限的延伸
停步伫立于都市丛林间 阳光照射出狭长的影子
携来人往毫不间断
即便如此 也有著属于各自的目的地

在归途中俯身寻找 终在路边发现
宛如四叶的幸运草般
奇迹与偶然的交错点

为了不忘记今日也要留下回忆
由衷的感谢 我能活在当下
我会 更加地珍惜
每当烦恼时 就能回想起
陪伴我哭泣 适时的鼓励 真的十分感谢
无所不在的你
总有一天会成为我的希望

启程吧
朝著道路的前方伸出手
对天祈祷 愿我能如此顺遂的活在当下
为让旅途遍布的轨迹不会消逝 追上路途中的你
将足迹 深深的
烙印在地表

毫无改变 日复一日的
感谢你 以最真实的感情对待我
想如此的对你说

为了不忘记 要将今日也铭刻在心
打自内心 感谢我们的相遇
肯定 是如此的珍贵
逝去泪水 迈出脚步 连结明天
最终相视而笑 感谢你的陪伴
无论喜怒爱乐
皆与你分享 让心灵交错重叠

哪尼推荐



由于出演《加速世界》而被称为"黑雪姬"的三泽纱千香此次献声《某科学超电磁炮S》的最新片尾曲，当旋律响起的那一刻，甜美清新的声线让人不由自主地便沉醉其中。温柔婉转却又不失坚定的诉说，将少女间那种真挚的情感表露无遗。

三泽纱千香的唱功其实相当不错，这个93年出生的妹子在演唱《加速世界》的片尾曲后正式出道，虽然至今为止的歌曲作品并不算太多，但基本上都得到了不错的评价，而《リンクス》作为她的最新作品亦让人相当惊艳，也希望这位"黑雪姬"能在今后带来更多好听的动漫歌曲。

4 Tears

作词：いとうかなこ　作曲：矶江俊道　编曲：矶江俊道　演唱：いとうかなこ

瞳の奥深く 闭ざした世界は 暗に沈む
届かない声は cry 君の手を掴んでも shy

二度と逢えない君のそばで I stay with you
たとえ痛みだけだとしても
叶わない想い抱いて I stay with you
たとえ碎け散る华だとしても

心の奥深く 闭じ込めた泪は 钝く光る
囚われの声は cry 仆の手を掴んだら shy

离れられない仆のそばに You stay with me

たとえ何も听こえなくても
叶わない愿い抱いて You stay with me
たとえ碎け散る华だとしても

二度と逢えない君のそばで I stay with you
たとえ痛みだけだとしても
叶わない想い抱いて I stay with you
たとえ碎け散る华だとしても

Stay with you
Stay with me

封闭于双眼深处的世界 沉没于深不可测的黑暗
无法传达的声音 cry 哪怕紧握着你的双手也无法传到 shy

陪伴在再也无法相遇的你的身旁 I stay with you
哪怕我们之间只剩下疼痛
拥抱着再也不会实现的心意 I stay with you
哪怕它已成枯萎之花

紧闭于内心深处的眼泪 发出微弱的光
被囚禁的声音 cry 只要你能握住我的手 shy

待在无法离开的我的身边 You stay with me

哪怕我们之间已听不到声音
拥抱着再也不会实现的心意 I stay with you
哪怕它已成尘土里的枯萎之花

陪伴在再也无法相遇的你的身旁 I stay with you
哪怕我们之间只剩下疼痛
拥抱着再也不会实现的心意 I stay with you
哪怕它已成尘土里的枯萎之花

Stay with you
Stay with me



秋沙雨推荐

Nitro+ 的分社 Nitro+ChiRAL 从创立之初就与 ZIZZ 的矶江俊道保持着密切的合作关系，《DRAMAtical Murder》的片尾曲之一，いとうかなこ亲自作词《Tears》便是他近年来让诸多玩家念念不忘的代表曲目之一。在诸多见血见肉的 Bad End 里，红雀线这个结局的苍叶是唯一肉体完好的，但是不管是红雀还是苍叶都已经失去了原本的人格，一个像个野兽一样失去理性，一个失去主人格变得扭曲而疯狂。哪怕再紧密的拥抱，哪怕述说再多的“爱”与“喜欢”，也无法将温暖和心意传达到对方的心中。但是哪怕对方无法回应也执意让他留在身边，千遍一律地对他倾诉爱意，这种疼而不见血的伤口最为致命，也最为疯狂。

5 Reverberation

作词：rino　作曲・编曲：MANYO　演唱：织田かおり

君を连れ出した运命に
引き寄せられる记忆
络み付く叹きを
振り解いて 呼び觉まして

澄み渡る夜空 辉く
あの月のように いつまでも
欠けても满ちてゆく
强さになる 辻れない想い

残响の声に导かれて
高鸣りに真っすぐ 始まる世界へと

君と终わらない未来を この胸に刻むように
爱を信じて 祈りを奏でて
遥かなる未知へと 迷わずに会いに行くよ

守るべきは その微笑み 永远に

泣き出した空の雫に
映る温もりのシルエット
流されないように
心で言叶にした

知ってしまった光には
同じだけの暗が潜む
户惑い隐して
その先へと この手のばせば

一秒を驱け上がってくように
纺がれてくシンパシ— 明日に续くでしょう

いつかの未来など脱ぎ舍てて ここに在る愿いへと



触れた痛みは 爱しさ 描いて
坏しては筑いてく 生まれゆく新たな梦
叶えたいと 抱きしめたら 离さない

君とキセキ 巡り会うため
全ては今 动き始めた…

残响の声と その彼方へ
止まらないで一绪に 始まりの世界を

君と终わらない未来を この胸に刻むように
爱を信じて 祈りを奏でて
遥かなる未知へと 迷わずに会いに行くよ
守るべきは その微笑み 永远にずっと

君がいる未来へと
触れた痛みは 爱しさ 描いて
坏しては筑いてく 生まれゆく新たな梦
叶えたいと 抱きしめたら 离さない

将你带走的命运
被吸引而去的记忆
止住无法停下的哀叹
唤醒深处的思念

就如同那在无云夜空里
照亮黑暗的弦月一样陪伴着你
哪怕欠缺也会渐渐变得圆满
无法撼动的心意从此也将变得更加坚强

被残留于心中的声音所引导
与胸口高昂的鼓动一起前往即将开始的新世界

但愿能够将与你携手的永恒未来铭刻于心中
相信爱 相信祈祷
哪怕是在未知的彼方 我也会毫不犹豫地前往
让我永远守护的 就是这温暖的笑颜

倒映在天空落下的水滴里的
是能够将我温暖的侧影
我在心里对自己说
希望它能够不被雨水带走

在熟知的光芒背后
有着与之相应的黑暗潜伏
隐藏起心中的犹豫

伸出手 携手共进

但愿能够再快一分一秒
让彼此纺织出的共鸣 延续到你我同在的明天

舍弃早已恒定的无数未来 只为祈愿彼此同在
被触及的伤痛 化为令人怜爱的爱意
破坏之后再次创造 我们即将诞生的新的梦想
期待它能够实现 一旦抱紧就绝不再放手

为了再次 与你和奇迹再次相遇
一切都将 从现在开始再次运转……

被残留于心中的声音所引导
与胸口高昂的鼓动一起前往即将开始的新世界

但愿能够将与你携手的永恒未来铭刻于心中
相信爱 相信祈祷
哪怕是在未知的彼方 我也会毫不犹豫地前往
让我一直永远守护的 就是这温暖的笑颜

前往你所在的未来
被触及的伤痛 化为令人怜爱的爱意
破坏之后再次创造 我们即将诞生的新的梦想
期待它能够实现 一旦抱紧就绝不再放手

秋沙雨推荐

《Amnesia V》登上 PSV 不仅画面焕然一新，主题曲也变成了全新的歌曲。“Reverberation”意为“混响”，当玩家们以女主角的视角走过了四个世界之后想必会对这个词有着更加深刻的感受，这首歌是以 Ukyo 的视角来看待整个旅程的。在四个世界里他会在各 Bad End 里杀死女主角，虽然游戏一开始只有四个世界可以选择，不过对于穿梭在各个世界里的 Ukyo 来说，女主角的所有 Bad End 都是他在各个平行世界里经历过的事。从一开始面对主角死亡的无力和悲哀，演变为渴望逃脱这份痛苦的疯狂，爱与憎的一体两面在他身上完美体现。他们的最后结局也如同歌曲最后歌唱的那般，抱紧彼此之后，就绝不再放手。

6 I Don't Want To Miss A Thing

作词·作曲·演唱:Aerosmith

I could stay awake just to hear you breathing.
Watch you smile while you're sleeping.
While you're far away & dreaming.
I could spend my life in this sweet surrender.
I could stay last in this moment forever.
Every moment spent with you is a moment I treasure.
I don't wanna close my eyes.
I don't wanna fall asleep.
'Cause I'd miss you,baby.
And I don't wanna miss a thing.
'Cause even when I dream of you.
The sweetest dream will never do.
I'd still miss you,baby.
And I don't want to miss a thing.

Lying close to you feeling your heart beating.
And I'm wondering what you're dreaming.
Wondering if it's me you're seeking.
When I kiss your eyes and thank God we're together.
And I just wanna stay with you.
In this moment forever,forever and ever.
I don't wanna close my eyes.
I don't wanna fall asleep.
'Cause I'd miss you,baby.
And I don't wanna miss a thing.
'Cause even when I dream of you.
The sweetest dream will never do.
I'd still miss you,baby.
And I don't want to miss a thing.

I don't wanna miss one smile.
I don't wanna miss one kiss.
Well,I just wanna be with you.
Right here with you,just like this.
I just wanna hold you close.
Feel your heart so close to mine.
And just stay here in this moment.
For all the rest of time.

I don't wanna close my eyes.
I don't wanna fall asleep.
'Cause I'd miss you,baby.
And I don't wanna miss a thing.
'Cause even when I dream of you.
The sweetest dream will never do.
I'd still miss you,baby.
And I don't want to miss a thing.
I don't wanna close my eyes.
I don't wanna fall asleep.
'Cause I'd miss you,baby.
And I don't wanna miss a thing.
'Cause even when I dream of you.
The sweetest dream will never do.
I'd still miss you,baby.
And I don't want to miss a thing.
Don't wanna close my eyes.
I don't wanna fall asleep,yeah
Don't wanna miss a thing.

我可以不眠不休只为听你的呼吸声
凝视你睡觉时的微笑
当你在遥远的梦乡
我可以穷尽一生屈服于这种甜蜜中
我可以永远留在此刻
与你相处的每一刻 都是我最宝贵的时光
我不想闭上双眼
我不想入睡
因为我想念你
我不想错过任何事
因为即使我梦见你
哪怕是最甜美的梦中
我仍然会想念你
我不想错过任何事

躺在你的身边 感受你的心跳
我想知道你在梦见什么
想知道你梦到的是不是我
于是我亲吻你的眼睛
感谢上帝 我们仍能在一起
我想永远与你厮守，永远 永远
我不想闭上双眼
我不想入睡
因为我想念你
我不想错过任何事
因为即使我梦见你
哪怕是最甜美的梦中
我仍然会想念你
我不想错过任何事

我不想错过任何一个微笑
我不想错过任何一个吻
我只想和你在一起
就在此处，就像此刻
我指向拥抱你
感觉你我的心跳如此相近
就在此时此地

度过余生
我不想闭上双眼
我不想入睡
因为我想念你
我不想错过任何事
因为即使我梦见你
哪怕是最甜美的梦中
我仍然会想念你
我不想错过任何事
我不想闭上双眼
我不想入睡
因为我想念你
我不想错过任何事
因为当我梦着你时
好梦却未曾成真
我仍然想念着你
我不想错过任何事
不想闭上眼睛
不想入睡
不想错过任何事



伽蓝推荐

在《黑道圣徒Ⅳ》的前十分钟游戏,在这首歌曲奏鸣之时,足以毁灭世界的导弹徐徐升空,圣徒领袖成为惟一拯救世界的希望,圣徒们一一表达了对领袖的不舍以及心底未能说出的话,因为下一刻圣徒领袖的生命之花将随导弹爆炸而凋零……别傻了,圣徒怎么可能死掉,都是恶搞的！这首歌其实是美国老牌摇滚乐队空中铁匠乐队为1998年电影《绝世天劫》演唱的主题曲,虽然电影中布鲁斯·威利舍弃自己拯救世界的精神被《黑道圣徒Ⅳ》狠狠地恶搞了一番,但这首歌曲本身十分优秀,值得推荐。

7 Sleepwalking

作词·作曲·演唱:The Chain Gang of 1974

Destiny turned her face
Nightmares and violent shapes
State of dreaming
Has left me numb

Blue eyes and wandering lips
True lies with fingertips
Hidden tales of forbidden Love

You've left me miserable
Miserable
Miserable
Mis-er-a-ble

Love

You've left me miserable
Miserable
Miserable
Mis-er-a-ble

Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking

Visions of better times
Kingdoms and lilac wine
Why did God fail to improve us

Teardrops of acid rain
Burning down through my veins
Can't I just sleep for now

Now Despite my fears I dance for you
And did what others knew

I
Would care
Would wait
And live again
More desperate
Desperate

YEAH

Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking

YEAH

Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking
(Now despite my fears I dance for you)
Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking
(Oh would care would wait and live again)
Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking
Maybe we're just sleepwalking

命运改变了她的脸庞
变得恐怖扭曲
这样的梦
已让我麻木不堪

那湛蓝的双眼和迷人的嘴唇
真相藏于指尖之上
这是我们禁忌之恋中被隐藏的故事

你让我真的很痛苦
很痛苦
很痛苦
非常 非常 痛苦

爱啊

你让我真的很痛苦
很痛苦
很痛苦
非常 非常 痛苦

也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了

我的视界变得更宽广
使看到世间美丽的景物
可为什么上天不能让真爱存于我们之间?

酸雨般的泪滴
穿透了我的血管
我不能再沉睡了

现在即使害怕也要为你起舞
以及我力所能及之事

我
真的在乎你
可以为你等待
甚至为你重生
这真是让人绝望
绝望

YEAH

也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了

YEAH

也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了
(现在即使害怕也要为你起舞)
也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了
(在乎你,等待你,为你重生)
也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了
也许我们只是在梦游罢了

哪尼推荐

在《横行霸道Ⅴ》的游戏前期,剧情中麦可被儿子下迷药后进入了在空中作自由落体的错觉,这首《Sleepwalking》也随之响起,观察歌曲的歌词可以发现,歌曲想要描述的是一位陷入了迷惘却又期待重生的主人公。其实这与麦可的经历相当相似,此时的麦可已到中年,过去的辉煌只能缅怀,妻子的不忠、儿女的不孝,渐渐地让他对今后的人生之路产生了迷惘,但在他心中仍有着一股对重生的渴望。特别



需要指出的是,《Sleepwalking》的曲风十分特别,多种乐器的混合让人听起来有一种致幻的错觉!

8 I Cry

作词・作曲：Kenneth Makuakane　演唱：有里知花

Every night
I find it's so hard to sleep
Cause I keep thinking of you
And these feeling run deep
Oh baby I try to hide
All these feelings for you
I keep them bottled inside
I don't know what else to do
So I cry but nobody hears me So I cry
I cry, it's my only solution I cry
I cry, to all this confusion I cry
I cry, with all of my heart I cry
I cry...
Sometimes I wonder,in the blink of my eye
Would you be willing to love me
Would you give it a try
I don't know how else to show you
That our love could be real
I'd be eternally faithful; forever I'd feel
So I cry but nobody hears me So I cry
I cry, it's my only solution I cry
I cry, to all this confusion I cry
I cry, with all of my heart I cry
I cry...
No one can tell me that I may be wrong
Cause I know in my heart
This feeling's still burning strong
Can't get you out of my head
Can't get you out of my heart
Can't get you out of my life
No matter if we're apart
So I cry but nobody hears me So I cry
I cry, it's my only solution I cry
I cry, to all this confusion I cry
I cry, with all of my heart I cry
I cry...
But nobody hears me
I cry, it's my only solution I cry
I cry, to all this confusion I cry
I cry, with all of my heart I cry
I cry...

每个夜里
我总是难以入眠
因为不断地想到你
这感觉直闯我心深处
喔 宝贝 我试著隐藏
所有这些对你的情感
我将它们装瓶封存
我不知道我还可以怎么做
却无人听到我的低泣
这是我惟一宣泄的方法
对这所有一切的困惑
全心全意
有时我踌躇著 在我眨眼瞬间
你是否会愿意爱我
你是否愿意一试
我不知道该如何向你表达
我们的爱可以是真爱
我将永远地对你忠实 永恒如我
所感觉
却无人听到我的低泣
这是我惟一宣泄的方法
对这所有一切的困惑
全心全意
无人可以告诉我 我可能错了
因为我心理清楚明白
这爱仍然热烈的燃烧澎湃
我的理智无法忘记你
我的心无法忘记你
我的生命无法没有你
无论我们是否分手
却无人听到我的低泣
这是我惟一宣泄的方法
对这所有一切的困惑
全心全意
却无人听到我的低泣
这是我惟一宣泄的方法
对这所有一切的困惑
全心全意





时雨推荐

说起有里知花，可能很多人都对她不熟悉，但《I Cry》这首歌你一定耳熟能详。这首歌也是她的成名歌曲，自从2000年发布以来其不仅遍布全日本，还获得了夏威夷收听率最高电台“102.7 Da Bomb”点播率第一的殊荣。而在十三年后新发的专辑《noe》中收录有这首歌的重编曲版本，比起原来的版本有了更多的柔情，强烈推荐！

9 Message

作词 :Falcom jdk BAND　作曲 :Falcom jdk BAND　演唱 :小寺可南子

You make me lonely 简単に
You make me happy 一言で
夕べのすれ违い
まだまだ埋まってない
So I' m waiting ソワソワOh
Cause I wanna feel you 每日每晚
はやくつながりたい
Just wanna get your message now, message now

爱しくて
何气ない　messageを、messageを
リピートして
私は Up & Down
My tears will disappear
だからこそ messageが Believe It's for real

几千のやり取りが
见えない Love
强くする
意味がないようで、
一番だいじかも、
Wanna share
Our Day, day

Please tell me your story 闻きたいの
カッコ悪くていい
Just wanna get your message now, message now

爱しくて
何气ない　messageを、messageを
リピートして
私は Up & Down
My tears will disappear
だからこそ messageが Believe It's for real

それだけで
My weather were changed
I' m waiting for you
今日も明日も…
Just wanna get your message now, message now

爱しくて
何气ない　messageを、messageを
リピートして
私は Up & Down
My tears will disappear
だからこそ messageが Believe It's for real
Believe It's for real
私は Up & Down
And tears will disappear
君のこの messageが Believe It's for real

如此简单的你就让我感到寂寞
仅用一句话就让我开心
傍晚的交错
还无法掩埋
所以我焦虑地感到坐立不安的 oh
每日每晚都想要感受你的存在
想要尽快与你连接在一起
只想要收到你的消息

你如此让人喜爱
不是什么特别的，只是消息
如此反复着
我的心就一上一下
我的眼泪就会消失
所以消息让我相信这都是真实

我们交谈的数千条短信中
看不见的爱
让我感激
像是没有意义
也不知道是不是最重要
想要去分享
我们的日子

请告诉我你的故事，我想听
就算是些糟糕的事情也没关系
只是现在想收到你的消息

你如此让人喜爱
不是什么特别的，只是消息
如此反复着
我的心就一上一下
我的眼泪就会消失
所以消息让我相信这都是真实

仅仅用这些
我的天空就会变化
我一直在等待着你
今天也，明天也
只是现在想收到你的消息

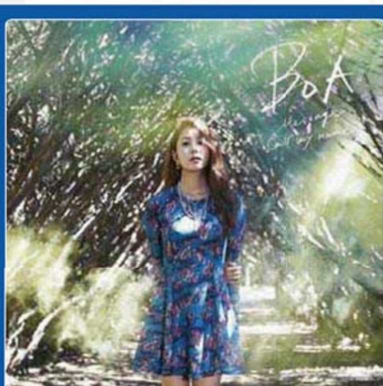
你如此让人喜爱
不是什么特别的，只是消息
如此反复着
我的心就一上一下
我的眼泪就会消失
所以消息让我相信这都是真实
相信这是真实

我的心就一上一下
我的眼泪就会消失
所以消息让我相信这都是真实



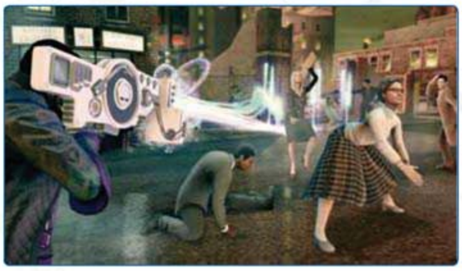
时雨推荐

BoA是韩国歌手在日本发展的一个成功范例，她在日本发的专辑都经过了精心制作，这张单曲专辑也不除外。这是她在2013年的第三首单曲，强烈的节奏感和简单的歌词直击听众心弦。一反寒冬的冷冽，带来热烈而富有热情的情感。很适合在困倦的时候听上几遍，整个人都能受到鼓舞。



10 The Dubstep Gun Theme（电吉他版）

作词・作曲・演唱 :Aerosmith



稀饭推荐

在《黑道圣徒Ⅳ》这个已经算是极度疯狂的游戏里，音波枪也绝对算得上是一等一的疯狂武器，它的原理就是把声波发射成可视的激光，在击中敌人的同时产生音乐节奏，集杀敌和欣赏于一身，简直是音乐爱好者们用于对抗强权的完美利器。更好玩的是，这把枪的射击时演出的音乐节奏是可以根据更换不同的皮肤而发生改变，不同的音乐有不同的妙处。在 youtube 上，有爱的粉丝 Scott McMillan 把默认皮肤的演奏音乐改编成了摇滚乐，虽然少了一分电子风，却显得更为流畅而激昂，听起来别有一番风味。

11 Daisy

作词・作曲・演唱：STEREO DIVE FOUNDATION

静寂を切り裂くよう访れたのは
必然としての邂逅仆らの为に
後悔を叹く眼に映る君はそう
忧いを缠って美しく笑いた

谁かの生命に溶ける花
ねぇ君にも见えるだろう
きっと

重ねた过ち涂り替えるよう
何度でもいいさ缲り返していく
スタ－トライン
过去とは违う明日を
二人だけの希望描くスタ－トライン
I never say Good Bye
いつだってそうさ

继续していく证明としての结晶
仄かに揺れる灯を宿して

光彩を放つ未来焼付けた
君の瞳少し悲しそうで
Take a look into my eyes
最後の一滴を拭って
Every time you wanna see call me
最初に出会ったあの场所でさ

散り行く运命に抗って
そう鲜やかに笑き夸れ
Always

君の咏う声と系がるよう
心の奥鸣り响いた仆の音
祈りに浮かぶ明日は
生きる意味を希望に変えるから
I wanna be with you

二度とは无い今の现实を
手に入れる为の牺牲なんて

决して孤独と决别仕切れない
今の仆に计れない
それでもいいんだ
响き渡れ祈りよ
木灵する仆らの歌声
一寸の光を描いた
照らし出す一轮の花よ
君と二人手を系いで
ずっといたいんだ

重ねた过ち涂に替えるよう
何度でもいいさ缲り返していく
スタ－トライン
过去とは违う明日を
二人だけの希望描くスタ－トライン
I never say goodbye
いつだってそうさ

撕开寂静所前来拜访的是那
为了我们自己的必然的邂逅
哀叹着后悔的眼中映出的你
身缠着忧郁美丽地绽放开

溶化在他人生命中的花朵
呐 你也是能够看到她的吧
一定是

去重新涂抹那相叠的过错吧
无论是多少次也仍旧不断反复着的
Start Line
与过去所不同的明日
唯有你我两人的希望描绘着 Start Line
I never say good bye
一直以来都是如此

作为继续下去着证明的结晶
使留在模糊摇曳着的灯盏

烙刻上绽放着光彩的未来
你的眼神少许地含着悲伤
Take a look into my eyes
擦拭掉那最后的一滴
Every time you wanna see call me
就定在最初相互认识的那个场所吧

对抗着终将四散的命运
如此色彩鲜明地盛开着
Always

去连系起那属于你的吟咏吧
内心深处回响起我的声音
浮现在祈祷中的明天
生活的意义也因此而化为希望
I wanna be with you

再也会另存的如今的现实
为了将其得到而做出的牺牲

绝不会因此而与孤独所诀别
如今的我无法计算
即便如此也无所谓
回响起那祈祷吧
化为树灵的我们的歌声
描绘出那一丝的光芒
打在且照亮那一轮的花朵
与你两人紧牵起双手
一直都想这么做了

去重新涂抹那相叠的过错吧
无论是多少次也仍旧不断反复着的
Start Line
与过去所不同的明日
唯有你我两人的希望描绘着 Start Line
I never say good bye
一直以来都是如此



鱼楠推荐

这首歌是来自《Daisy》专辑的主打歌曲，也是 2013 年 10 份的动画《境界的彼方》片尾曲。曲子由简入繁，韵律感十足的同时还拥有着一丝从容不迫，主旋律虽贯穿全曲，但依然给人一种意犹未尽的感觉，相信那极其温柔的假声会捕获不少听众的心。

12 光のアリア

作词：森由里子　作曲：椎名豪　演唱：苇原ユノ starring yu-yu

耳を澄まし听いて
暗の彼方から
远く小鸟の歌が响く
岚止んだことを报せるアリアが

窗を开けて
濡れたその瞳上げて
凛と澄み渡る青空は
激しい夜の雨に磨かれた空

悲しみを见つめた眼は
优しさ湛(たた)えるよ
未来はあなたを见舍てない
勇气の断片(かけら)があれば

光の声が呼んでいる
失くした日々の向こう侧
夜明けの声が呼んでいる

あの新しい风のほとり
明日(あす)を照らすものは太阳じゃない
心に在るひとすじの希望だから
ただ 歩き出そう

やがて道の途中
巡り会う谁か
きっとあなたが手缲り寄せた
天の见えぬ糸が结んだ绊

绝望を拭った眼は
慈しみ 宿してる
微笑みがいつかこぼれ出す
魂(こころ)に温もりあれば

光の声が呼んでいる
溢れる愿い 重ねたら

生命(いのち)の声は歌になる
そう ささやかな祈りでさえ
系げたなら空に届いてくから
その手をただ携えて
梦に见てた
时代(とき)を开いて
いま 谁もみな 辉くために
この世界を选び
产まれてきたのだから

光の声が呼んでいる
失くした日々の向こう侧
夜明けの声が呼んでいる
あの新しい风のほとり
明日を照らすものは太阳じゃない
心に在るひとすじの希望だから
さあ 歩き出そう

细心静听
来自黑暗彼方
远方传来了小鸟的歌声
捎来了暴风雨停歇的消息

推开窗
展现在濡湿眼眸之上的
是那澄澈万里的蓝天
被激烈的夜雨刷净的天空

默对悲伤的眼眸
是那么的温柔
未来不会舍弃你
只要手中握着名为希望的碎片

光之声正在呼唤着
向着未来的那一侧
黎明之声正在呼唤着
向着那新兴起的风的那端
照耀明日的并非只有太阳
因心存希望
只需向前迈进

在不久的路途中
将会有新的相遇
在你的身边肯定会出现
与你结下牵绊的人

拭去绝望的眼中
寄宿着慈爱
微笑在不意间绽放
散发出包容心扉的温暖

光之声正在呼唤着
满溢而出的愿望汇集成河
生命之声歌唱着
哪怕只是小小的祈祷
汇聚也能传达到天上的吧
只需握住那只手
在梦中看见
时代的开始

为了散发出光芒
选择这个世界
而诞生了

光之声正在呼唤着
向着未来的那一侧
黎明之声正在呼唤着
向着那新兴起的风的那端
照耀明日的并非只有太阳
因心存希望
只需向前迈进



鱼楠推荐

这首歌是来自 yu-yu 在 2013 年 12 月发售的专辑《ARIA》中的主打歌，这也是在同年 11 月 14 日发售的共斗游戏《噬神者 2（GOD EATER2）》的主题歌之一，由歌姬苇原ユノ所演唱，yu-yu 那温柔的声线宛如破晓之光，静静地透出温暖而又蕴含着引人向上的力量。

13 JUST LIVE MORE

作词：鸣瀬シュウヘイ、作曲：藤林圣子、演唱：铠武乃风（湘南乃风）

Got it, Move…Wow
Don't Say No JUST LIVE MORE
Don't Say No JUST LIVE MORE
サバイバル　You got to move
現代はさながら战国　谁が胜ち抜ける？
鍵は开けられてしまった

(Don't Say No JUST LIVE MORE…)
どこにある？　どう使う？
禁断の果实
「今」という　风は　何を伝えるため
[お前のもとに吹く？　强く强く Blowin' up]
明日が　梦が　まだ见えなくても
[そこ限界？　精一杯　生きていると言えるなら]
うつむくなよ(颜を上げろ)　どこまでても(曲げることなく)
信じた道を行け
JUST LIVE MORE

花道フィロソフィ－
胜たなきゃすぐに崖っぷち
战いは Never end
最後の1人になるまで

(Don't Say No JUST LIVE MORE…)
见ぬフリか　もぎ取るか
禁断の果实

「今」という　空は　何を见せるために
[真っ赤に燃えている？热く热く Burnin' sun]
强さで何を　证明するのか
[お前だけに　闻いてるんだ　坏すのか守るのか]
足迹さえ（谁もいない）　见えなくても（世界の果て）
信じた道を行け
JUST LIVE MORE!

この争いを　终わりに出来る谁かは
天下无双の胜者　止まんな　ビビんな
思ったそのまま You're on the right track
JUST LIVE, JUST LIVE,
JUST LIVE MORE

「今」という　风は　何を伝えるため
[お前のもとに吹く？　强く强く Blowin' up]
明日が　梦が　まだ见えなくても
[そこ限界？　精一杯　生きていると言えるなら]

「今」という　空は　何を见せるために
[真っ赤に燃えている？热く热く Burnin' sun]
强さで何を　证明するのか
[お前だけに　闻いてるんだ　坏すのか守るのか]
うつむくなよ(颜を上げろ)　どこまでても(曲げることなく)
信じた道を行け
JUST LIVE MORE!

Don't Say No JUST LIVE MORE
Don't Say No JUST LIVE MORE




宇宙人推荐

假面骑士的最新作《假面骑士铠武》是以“战国”为题材描述假面骑士之间斗争的故事，虽然该剧目前才播放到第13话，剧情还是小打小闹的程度，但已经为后面埋下了相当多的伏线。变身成假面骑士的年轻人都有各自的理想，他们将要面对怎样残酷的命运，同时又会怎样成长起来呢？本曲作为《铠武》的主题歌无论歌曲还是歌词都非常燃，由4位大叔组成的日本雷鬼乐队“湘南乃风”（献唱这首歌的时候特意改成了“铠武乃风”名义）演唱的本曲粗犷同时带着无比坚定的信念和意志，既是为了生存，也是为了实现梦想，鼓励着人不畏困难地前进，可谓是男子汉的歌。

Got it, Move…Wow
Don't Say No JUST LIVE MORE
Don't Say No JUST LIVE MORE

想要生存你必须动起来
现代就像战国，谁能应道最后？
钥匙已经打开了

在何方？怎去使用？
这禁断的果实
“现在”之风 正传达着什么
“吹向你所在的的地方？猛烈地，猛烈地 Blowin' up！”
就算未来的梦想还未实现
“这就极限了么？如果说已经全力以赴的话”
别低下头（抬起头来）无论去到哪里（都不要认输）
沿着坚信的道路走下去吧
JUST LIVE MORE

花道的哲学就是
如果不取胜很快就会被赶到绝路
战斗永远不会结束
知道最后一人为止

(Don't Say No JUST LIVE MORE…)
是视而不见 还是抢夺过来
这禁断的果实

“现在”的天空 到底展现着什么
“红红燃烧着？炽热的，炽热的 Burnin' sun”
用强大去证明什么
“只从你那听说过 是破坏还是守护”
就算连足迹（谁都没有）都看不到（在世界的尽头）
沿着坚信的道路走下去吧
JUST LIVE MORE!

能结束这场战争的是谁呢
天下无双的胜利者 既不会停下 也不会害怕
只会遵从与自己的想法 You're on the right track
JUST LIVE, JUST LIVE,
JUST LIVE MORE

“现在”之风 正传达着什么
“吹向你所在的的地方？猛烈地，猛烈地 Blowin' up！”
就算未来的梦想还未实现
“这就极限了么？如果说已经全力以赴的话”
“现在”的天空 到底展现着什么
“红红燃烧着？炽热的，炽热的 Burnin' sun”
用强大去证明什么
“只从你那听说过 是破坏还是守护”
别低下头（抬起头来）无论去到哪里（都不要认输）
沿着坚信的道路走下去吧
JUST LIVE MORE

Don't Say No JUST LIVE MORE
Don't Say No JUST LIVE MORE

14 アクアテラリウム

作词：やなぎなぎ　作曲：石川智晶　演唱：やなぎなぎ


宇宙人推荐

《来自风平浪静的明天》是宇宙人我在十月份比较喜欢的一部动画，除了海底小镇的设定以及P.A Works高质量的作画之外，平凡却又波澜紧凑的剧情展开也是吸引我的地方。不过要说最初为啥会看这部动画还是因为无意中听了这首ED。这首以Aqua terrarium（一种有水陆环境结合的饲养箱）命名的歌，描述了在箱中静静沉睡的人以及在箱外静静守护者她的另一个人，歌词表达着箱外的人想守护对方却无法采取任何行动的矛盾心情，只能在外面静静地唱着摇篮曲。やなぎなぎ是参考了原作资料后构思出来的歌词，并请来了石川智晶担任作曲。她所擅长的和声让整首歌表现出一种空灵的漂浮感，渗透着听众的耳朵和内心。



温かい水に泳ぐデトリタス
長い时间をかけて糸を紡ぎながら茧になる

一体どれくらい目蓋を閉じていたんだろう
待っても待っても仆らずっとふたりきり
ここは有限の水槽で 名前を呼べば泡になる

温かい水に泳ぐデトリタス
長い时间をかけて糸を紡ぎながら
穏やかに眠る君の外側で
全ての感情から守る茧になる

静かすぎたこの乐园で漂いながら
何一つ変わらないんだって気づいても
君の姿を见るだけで 仆の视界は透き通る

揺らぐ向こう側 届かないままに
近くて远い砂の桥は碧く溶けた
穏やかに眠る君に寄り添って
波打つ月のかたち そっと见上げてる

いつかひとりで目覚めた君の
はじめて瞳に映す景色が
美しいものだけで满たされる様に 捧ぐ子守呗

温かい水に泳ぐデトリタス
長い时间をかけて糸を紡ぎながら
穏やかに眠る君の外側で
全ての感情から守る茧になる

温暖的水中零散着碎屑
经过了漫长的时间被丝线交织起来成为了茧

到底闭上眼睛经过了多长时间呢
等待着等待着 我们一直只有两人
向这有限的水槽中 呼唤的名字只会化成泡沫

温暖的水中零散着碎屑
经过了漫长的时间被丝线交织起来
在安稳地沉睡着的你身边
形成了将所有感情保护起来的茧

在这过于安静的乐园中漂浮着
就算察觉到什么都没有改变
只要看着你的身姿，我的视野就会变得清澈通透

摇曳的彼方就这样遥不可及
接近却又遥远的沙之桥溶解在这碧蓝中
就这样依偎在安稳地沉睡着的你身边
静静地仰望着粼粼波光中的月光

就让不知何时醒来的你
最先映入眼帘的是景色是
充满了美丽事物一般 给你唱着摇篮曲

温暖的水中零散着碎屑
经过了漫长的时间被丝线交织起来
在安稳地沉睡着的你身边
形成了将所有感情保护起来的茧

15 イノセント

作词：Rico　作曲：斋藤真也　演唱：earthmind

朝が来るのも气付かないまま流れ星を探してた
あの顷のように空を见上げることもしなくなってた

なんでもない愿い事だって
ひとりじゃないこの场所なら
きっとまた见つけ出せる

いま夜空に辉く 星屑の中から
忘れかけていたいつかの未来を探そう
目を凝らして 一筋の光が
音もなく流れる その轨迹 追いかけてゆこう

瞬きの间に大事なものを见失ってしまうんだ
闭じ込めていた气持ちが
不意に空を零れ落ちてく

いつだって何も言わないで
差し出された手にある想い
また强く握り返す

いま夜空に辉く あの星を系いで
カタチのないこの世界に未来を探そう
目を闭じても 途切れない光が
迷いなく流れる その轨迹 确かめに行こう

耻ずかしいくらい梦中になって
そう恐いくらい空っぽな手で
あの顷 揭げていた勇气なら
今だってここにあるよ

いま心に辉く 星屑の中から
忘れかけていたいつかの未来を探そう
目を凝らせば 一筋の光は
真っすぐに流れる その轨迹 追いかけてゆこう
その轨迹 确かめに行こう

我寻找着流星 连早晨到来也没有发觉
再也没有像以前那样仰望天空

就算是无聊的愿望
只要这里不是只有我一个
就一定能找到

从夜空中闪耀着的星屑里
寻找快要遗忘的未来吧
凝望那束光芒
追逐它悄无声息地流动的轨迹吧

重要的东西总会在瞬间消逝
封闭着的感情
不经意就从空中零落

无论何时都不必多言
只是紧握对方伸出的手
回应其思念

夜空中闪耀的繁星串连着
寻找无形世界的未来吧
即使闭上双眼 也要毫不犹豫地
追寻流动的轨迹 找出光芒

不必介意旁人的眼光
不必担心空手而往
凭着同样的勇气
只管寻找吧

从心中闪耀的星屑里
寻找快要遗忘的未来吧
凝望那束光芒
追逐一往无前地流动的轨迹吧
追寻那道轨迹 找出光芒吧



初心者推荐

earthmind是一个3人乐队，由主唱Erina、吉他手Ommy和贝斯手JUN TAKAI组成，作品有《Vividred Operation》的片头歌和《高达独角兽》的片尾歌等，大多拥有轻快跃动的节奏，其旋律也让人过耳难忘。《伽利略少女》的这首片尾歌，描写了星空和追逐梦想的少女。在动画里，3位少女只因背负伽利略后代之名，就被无辜卷入了遗产争夺之中。而标题《イノセント》（innocent）显然也跟动画遥相呼应，从中可以感受到少女的梦想美丽而脆弱，却又透露着无比的坚强。

16 暮れ色のキャンバス

作词：ChouCho　作曲：片山义美　演唱：ChouCho



夕暮れ色午后7时　思い出すのはあの场所
いつも远回りをして　送ってくれた归り道

ゆっくりと步いていた　少しの时间だって惜しくて
阶段上り振り返った先には
何もかも染め上げる夕烧け空

オレンジ色と紫が　混ざって溶ける空のキャンバス
息を饮むほどに美しく　赖りない儚さで描かれてた
その景色に二人照らされて　生まれた名前の无い色彩
途切れることなく续くって
あの顷のわたしたち信じてたね　疑いもせず

眠れぬ夜午前4时　思い出すのはあの声
违う生活が始まり　新しさに心夺われ

谁よりも近くにいた　あなたのことが见えなくなって
わたしをそっと包み込んでくれてた
温かさ自分から手放したよ

オレンジ色と紫が　交差する夜明けのキャンバス
息を饮むほどに美しく　迷いない确かさで描かれてた
あの日途切れた二人の道を　并んでもう一度步き出そう
今ならわかるよ　本当に大切な人はそう　あなただけ
まだ间に合うよね

黄昏色的午后七时 回忆起了那个地方
你常常绕远路送我时经过的归途

就算是漫步片刻的时间也无比珍惜
爬上台阶回望
只见染红了天空的一切的夕阳

橙色与紫色交融的天空画布
描绘着朦胧的幻梦 美得让人陶醉
美景下的两人 看着无以名状的色彩
深信这种景色会永不间断
当时的我们 丝毫没有怀疑

无法入眠的凌晨4时 回忆起了那个声音
新的生活就要开始 全身心地投入

再也见不到 曾离我最近的你
轻轻包裹着自己的温暖
是我亲手放弃的

橙色与紫色交错的黎明画布
描绘得真真切切 美得让人陶醉
那日两人中断的路途 让我们并肩再走
现在我明白 真正重要的人 只有你
我想还能赶上吧

初心者推荐

ChouCho（ちょうちょ）最初只是在NicoNico动画上的业余歌手，演唱了一些同人歌曲。在正式出道之后，演唱了《冰果》《翠星之加尔刚蒂亚》等片头曲和片尾曲，而最近几乎在每一季的新番中都有新歌推出，人气也是越来越高。她以通透的声线演绎了许多节奏轻快的歌曲，不管是高音域还是低音域都能纯熟地驾驭，她的许多歌曲都充满着温柔而治愈的力量，像这首《暮色的画布》，而且她还担当了作词，相当全能。

小编与上帝

《游戏·人》第53辑 读者调查

1、您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2、您希望在《游戏·人》中看到哪方面的业界消息？
3、您希望在《游戏·人》中看到什么特别的内容？



露往霜来，新一辑《游戏·人》又和各位读者们见面了。正值农历春节刚过，不知道各位读者是否度过了一个好年呢？安养在家中，陪陪亲人吃饭，给他们买点东西，在有条件的情况下给他们展示下游戏，相信回忆起这些片段都是非常温暖的。在新一年，《游戏·人》会依旧陪伴在各位的身边，为各位带来游戏文化的方方面面。如果您对《游戏·人》有什么意见和建议，欢迎给我们来信告知您的想法！

●Email 斯里兰卡的春天：

各位编辑们好！说起近期游戏界的大事，莫过于国内长达十三年的游戏机禁令解除了吧？这对于国内的玩家们可说是天大的利好消息。不知道你们怎么看待这件事呢？

时雨 谢谢这位读者的来信，随着上海自贸区的建立，国家也对持续了十三年的游戏机禁令进行了解除。在这里简单说下我的看法吧。禁令的解除对于一直喜爱并关注着主机游戏的玩家来说肯定是一个好的消息，这意味着我们有可能在今后的日子玩上行货的主机，享受行货保修等售后服务。玩上简体中文的游戏，消除语言带来的界限。享受国内的网络服务，便捷地体验游戏的网战乐趣。但从目前来看，玩家们对解除禁令这件事还是要谨慎乐观。首先，从目前的政策上看只是解除了游戏机的禁令，关于游戏机销售，游戏软件的审核和发行依然没有一个确切的条文或者文件指导，因此在这些细则上依然有很长的路要走，依然有不少的变数。其次则是软件的审核问题了，不知道玩家们是否还记得当年的行货版 PS2？在水货主机和软件数量匮乏的冲击下，行货版 PS2 在内地可以说是惨败。因为众所周知的原因，国内文化部在审核的力度上会比较严格，审核的周期也会比较长，这就注定了同一款游戏可能很难做到全球首发，更甚者会因为内容审核的不过关而导致不能上市，因此在软件数量和上市速度上看，至少在初期是无法和水货版本比拟的。最后则是水货的冲击。在国内市场空白的这些年中，国内的玩家已经习惯了水货主机和水货游戏的存在，相对便宜的价格和最为全面的软件阵容是水货主机的最大优势，如果行货主机在价格和软件上没有优势的话，很容易被水货主机所冲击。当然，正如前面所说，这一切都还只是猜测，游戏业是否能如同电影业得到蓬勃的发展，让我们一起拭目以待！



●Email Anglebeats：

农历新年到啦！不知道各位编辑是怎么度过的呢？本想趁着假期好好在家宅一下，结果被家人使唤干活，还被抓去拜年，几乎没能玩到游戏，有些遗憾啊！不过也多亏了这样，这个寒假过得非常充实。

时雨 谢谢这位读者和我们分享了自己过年的心情。对于时雨我来说，几乎也是在陪伴家人中度过。由于工作比较繁忙，加上路途比较遥远，平时很少回家，因此比起游戏来说觉得陪伴家人是优先度更高的事情。在这个假期帮着家人把房子彻彻底底地打扫了一遍，在力所能及的范围内为家人买了衣服，添置了电视、洗衣机等大件家电，每天抽出一些时间看看书看看电影进行自我的增值，最重要的就是和家人一起喝喝茶，交换这一年中所见所闻以及自己在工作中的一些趣事和感悟。在充分的交流下，他们对于我平时的工作感到好奇，在给他们演示《最后生还者》的时候，都在不停地感叹原来现在的游戏已经达到了电影的高度。将游戏作为联系家人情感枢纽的一种方式，我想这也是游戏赋予我们的另一种重要作用吧！拿出 Kinect 或者 PS Move 和家人一起同乐，也是非常有意思的一种活动哟！



●Email 春希：

我是一名文字冒险游戏的忠实粉丝，从很久以前就对文字冒险游戏情有独钟，但是遗憾的是身边的朋友对这类游戏非常不感冒，总觉得我拿主机玩这种游戏就是“浪费”，尽管我无数次地推荐自己喜爱的作品给他们，但是他们依然为此嗤之以鼻。难道文字冒险游戏真的是那么的小众么？



时雨 谢谢这位读者的来信为我们说了他的困惑。与其他游戏类型相比，文字冒险游戏确实算是比较小众的游戏类型（别误会，这里没有半点贬低的意思）。文字冒险游戏有着大量的文字文本，在游戏的过程中互动性并不如其他游戏来的高，但是它带来的是别样的游戏沉浸感，依靠优秀的剧情或者高度的悬念来吸引玩家继续游戏，可以说它是一种最为原始最为纯粹的游戏方式。但是随着时代的发展，人们会变得越来越浮躁，正如纸质阅读一样，进入门槛实际上是比较高的，需要静下心玩到一定程度之后才能有相应的沉浸感。而对于许多国内的玩家而言，语言的差异也是影响游戏体验的最大障碍，因此只有较少的一部分人能完全体验文字冒险游戏的魅力。当然，随着厂商的重视，有越来越多的文字冒险游戏推出了中文版，让更多的玩家能体验这一类型游戏的特有魅力，真是玩家的幸事！

●Email 电影派粉丝：

每期的《游戏·人》，除了游戏的相关内容之外，我最喜欢看蓝光推荐和音乐推荐的部分了，虽然似乎和游戏的关系不大，但可以了解更多的综合情报也是非常不错的！

时雨 谢谢这位读者的来信，和《游戏机实用技术》等杂志的定位不同，我们把《游戏·人》的角度放在了文化和人文上面，身为一个玩家，除了游戏之外喜欢看什么，听什么，又喜欢关注一些什么样的内容，都是我们杂志制作的一个重要参考。只要是玩家们喜欢的，我们都想为各位玩家呈现出来。因此就有类似《映画馆》、《东瀛采风》之类的栏目出现。如果您还有什么感兴趣的内容范畴，不妨来信和我们交流，您的意见对于杂志的建设非常重要。




GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏·人
2014.2
Vol.
53
UCG
【游戏人物】斯科特·米勒——F2P与数字发行之父
【斑斓之书】华丽的诡计，极致的解谜——日本新本格推理浅谈
【动漫秀】漫画界之帝王——石之森章太郎
【秘密花园】杀手的天使们——《杀手已死》宣传COSER大揭秘
更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
游戏·人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售